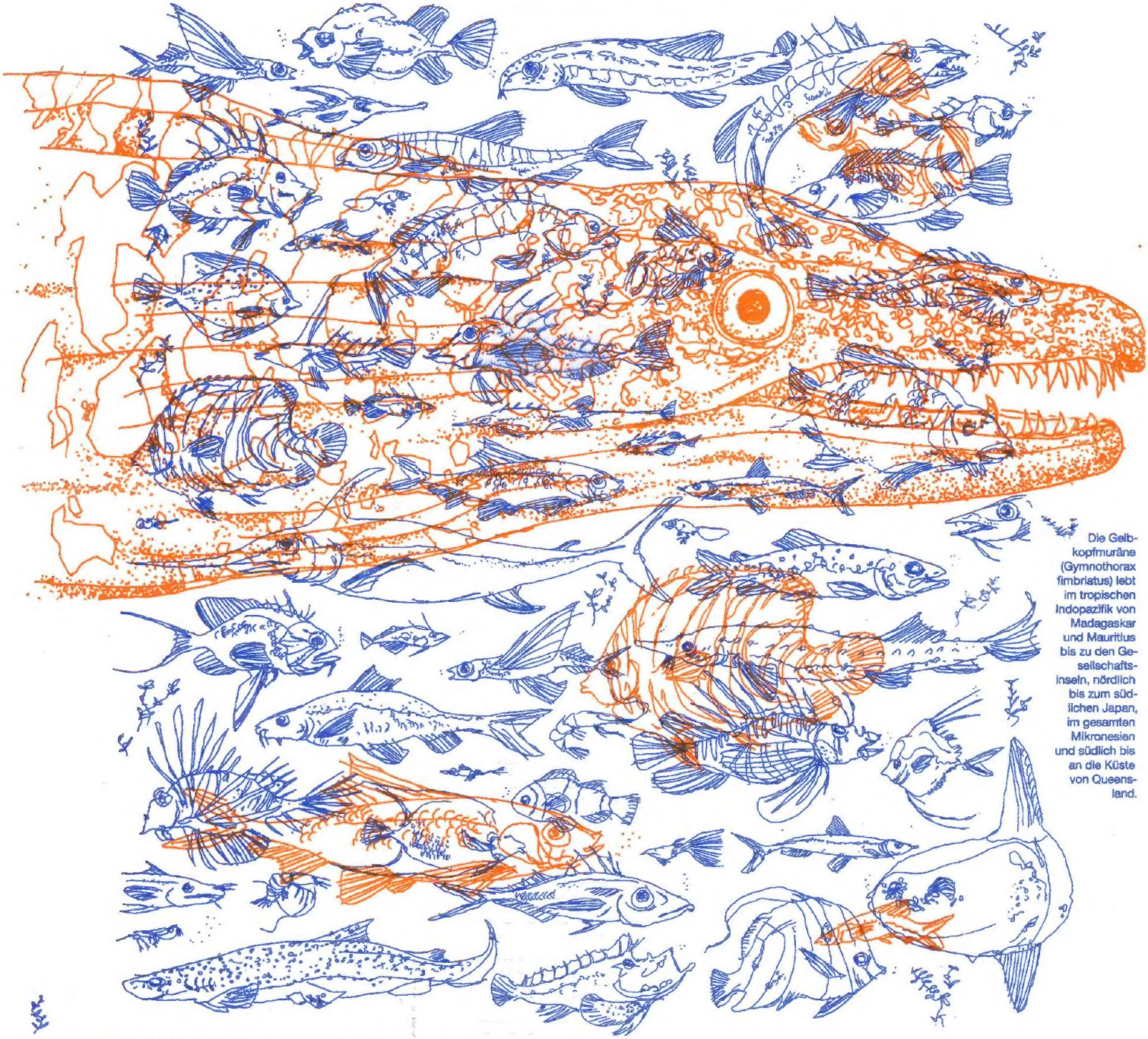
#10

CL□SURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

Als Ozean (Plural Ozeane; von altgriechisch Ὠκεανός Ōkeanós, die Erdscheibe umfließender Weltstrom', personifiziert als antiker Gott Okeanos) bezeichnet man die größten Meere der Erde. Synonym und als Übertragung wird im Deutschen[1] für den Ozean, als die zusammenhängende Wassermasse der Ozeane, auch die Bezeichnung Weltmeer verwandt.



Die Gelbkopfmuräne (Gymnothorax fimbriatus) lebt im tropischen Indopazifik von Madagaskar und Mauritius bis zu den Gesellschaftsinseln, nördlich bis zum südlichen Japan, im gesamten Mikronesien und südlich bis an die Küste von Queensland.

Die Gelbkopfmuräne wird 80 bis 90 Zentimeter lang und ist kräftig gebaut. Kopf und Nacken sind gelblich, der übrige Körper schmutzigweiß mit schwarzen, länglichen oder runden, weit auseinander stehenden Flecken. Bei Jungtieren sind die Flecken proportional größer. Geschlechtsunterschiede sind nicht bekannt.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Herausgeber_innen & Redaktion

Cord-Christian Casper
Constanze Groth
Kerstin Howaldt
Sarah Jawaid
Susanne Schwertfeger
Dennis Wegner

Gastredaktion

Lukas R. Wilde

für »An Extremely Personal Take on the History of Manga Studies«

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel

Cover, Comic & Illustrationen

Steven Statz

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de
Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

1 Ocean Comics
Über diese Ausgabe
Cord-Christian Casper und Susanne Schwertfeger für das CLOSURE-Team

6 Ocean Comics
About this Issue
Cord-Christian Casper and Susanne Schwertfeger for the CLOSURE-Team

Comic

[o.P.] *Inspector Cetus - Shellycoat*
Steven Statz

Aufsätze

Schwerpunkt: Ocean Comics

10 »Einmal in diese Gegend vorgedrungen, wird die Schönheit der Welt ein Teil meines Seins.«
Japanische Kulturkonzeptionen des Meeres als *fūdo* in Catherine Meurisses *La jeune femme et la mer*
David Höwelkröger

36 Towards an Ethos of ›Aqua Graphic‹
Representation of Marine Ecology in Select Visual Narratives
Ananya Saha

53 *Varua Rapa Nui*
Eine Meeresschildkröte und die Geschichte einer Insel im weiten Meer
Mario Faust-Scalisi

68 Auf den Spuren von Homer und Ammôn Kasacz
Die geopoetische Meeresdarstellung in der *Odyssee* und der Graphic Novel *Les Voyages d'Ulysse*
Arnold Bärtschi

90 »I dij ek kadu!«
Das Unvermögen, vom Meer zu sprechen
Elena Stirtz

Offener Themenbereich

110 Reading Race in the Comics Medium
Chris Gavaler

140 An Extremely Personal Take on the History of Manga Studies
Natsume Fusanosuke, John Holt, Teppei Fukuda

158 Comicrezeption
Eine Perspektive aus Sicht der Fan Studies
Sophie G. Einwächter, Vanessa Ossa

Comic

[o.P.] *The Last Light*
Steven Statz

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Ocean Comics

Über diese Ausgabe

Der Themenschwerpunkt der 10. Ausgabe von CLOSURE beschäftigt sich mit dem Meer und seiner vielfältigen Darstellung und Bedeutung im Medium Comic. Das Meer funktioniert in der Literatur und der bildenden Kunst immer wieder als Ort der Sehnsucht, aber auch als Bühne großer Abenteuer. Klassische Geschichten von Forscher_innen und Entdecker_innen, von Captain Ahab und seiner Jagd auf Moby-Dick, zu Captain Nemos Reise 20.000 Meilen unter das Meer sind mittlerweile als Comicadaptionen erschienen, aber auch neue Comics verschiedenster Genres nutzen das Meer als Handlungsschauplatz, Metapher, Chronotopos, oder erforschen die ästhetischen, ökonomischen, politischen, historischen oder ökologischen Dimensionen der Ozeane. Als Ursprungsort des Lebens fasziniert das Meer ebenso wie als Quelle von Gefahr und Vernichtung, als Erholungsgebiet genau wie als Schauplatz historischer und gegenwärtiger Schrecken von Flucht und Vertreibung. Die Tiefsee als Region verborgenen Wissens und unbekannter, monströser Schrecken hat Comiczeichner_innen ebenso inspiriert wie die Zerstörung dieser Ökosysteme durch Klimawandel, Umweltverschmutzung und Ausbeutung mit ihren schwerwiegenden Folgen.

CLOSURE #10 stellt die Frage, über welche spezifischen Darstellungsmittel der Comic verfügt, um sich dem globalen Ozean zu nähern. Dabei geht es nicht nur um einen thematischen Fokus auf wässrige Räume, sondern auch um die Medienökologie graphischen Erzählens und um den Raum, den das Zeichengeflecht des Comics umreißt. Wenn das Meer wie ein »Abgrund der Repräsentierbarkeit« (Blum 2010) erscheint, versprechen die lose zusammenhängenden Formen des Comics einen ganz eigenen Zugang zur scheinbaren Unergründlichkeit: In den Panels zeigt sich ein Ausschnitt des ozeanischen Ganzen, der keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Es geht uns um den Comic als bewegliches Medium für einen fluiden Raum, um ein Bildsystem für das Ozeansystem – und zugleich um eine transkulturell adaptierbare Form, die globale Zugänge auf das wässrige Anthropozän erlaubt.

Wie also rekonstruieren Comics das ozeanische Wissen und nehmen dabei sowohl die Metaphorik des Alternativraums ›Meer‹ in den Blick als auch die Versuche, sich im graphischen Medium der Realität, politischen Aushandlung, materiellen Veränderung und historischen Verfasstheit des Ozeans zu nähern? Die Beiträge in CLOSURE #10 rekonstruieren

nicht nur die *Darstellung* des Meeres, sondern zielen vielmehr auf comicspezifische *Oceanic Studies*: Eine Suche nach »Oberflächen, Tiefen und extraterrestrischen Dimensionen planetarischer Ressourcen und Relationen« (Blum 2010) in Panels und Sprechblasen, Bild und Schrift, Diagramm und Cartoon.

In ihrem Aufsatz »Towards an Ethos of ›Aqua Graphic‹: Representation of Marine Ecology in Select Visual Narratives« untersucht **Ananya Saha** wie Umweltkrisen hinsichtlich des marinen Ökosystems visuell und erzähltechnisch in globalen Comics der letzten 30 Jahre ausgehandelt werden. Anhand von fünf Fallbeispielen aus Indien, Japan, Europa und Nordamerika beschreibt Saha Merkmale eines ökologisch orientierten Comic-Subgenres, das sie ›aqua graphic‹ nennt. Diese Comics setzen sich visuell und verbal mit der Bedrohung aquatischer Ökosysteme und dem Widerstand angesichts dieser Bedrohung auseinander. Zudem argumentiert Saha, dass der Widerstandskampf in ›aqua graphics‹ durch übernatürliche oder fantastische Interventionen unterstützt wird und schließt, dass diese Präsenz des Göttlichen und des Mythologischen ein lebensbejahendes Bewusstsein hinsichtlich der Weltmeere steigert.

Die Comicserie *Varua Rapa Nui* erzählt von einer Insel im Ozean ihrer Geschichte. **Mario Faust-Scalisi** widmet sich in seinem Aufsatz dieser graphischen, fiktionalisierten Geschichtsschreibung der so genannten Osterinsel (Rapa Nui). Zentral für seine Analyse sind dabei die Folgen historischer, geopolitischer Interessen von äußeren Aggressoren, sowie die Ambiguität des Meeres als Schutzraum und Gefahrenbringer für die Bevölkerung. Durch das Meer wird und ist Rapa Nui transnational und steht damit in einem kontinuierlichen Spannungsfeld, das die indigene Geschichtsschreibung prägt. In besonderer Weise

Abb. 1: Steven Statz, Titelbild CLOSURE #10.

tritt auch die narrative Struktur der Reihe, die mit mythologischen und anthropomorphen Erzählfiguren arbeitet, in den Schlussfolgerungen des Autors hervor.

Der Aufsatz von **Arnold Bärtschi** hat zum Ziel, die geopoetische Meeresdarstellung in Homers *Odyssee* und der Comic *Die Fahrten des Odysseus* von Emmanuel Lepage, Sophie Michel und René Follet zu untersuchen. Er argumentiert, dass das Meer in beiden Werken als Reflexionsebene lesbar ist und die Reisen der Protagonist_innen miteinander verwebt. Bärtschi analysiert intensiv die intertextuellen Bezüge zwischen den beiden Werken und geht der Frage nach, inwiefern der Comic die Reiseroute und die Darstellungen des Meeres neu interpretiert. Dabei nutzt er Konzepte wie die Allelopoiese, der Narratologie sowie der Geopoetik nach Marszałek und Sasse.

David Höwelkröger stellt dar, wie Catherine Meurisse' Comic *La jeune femme et la mer* japanische Konzepte des Meeres verhandelt. Der Artikel stellt Verbindungen zu Testurō Watsujis philosophischem Konzept des *fūdo* (風土) her, um so die Darstellung der dualen Natur des Meeres im Comic herauszuarbeiten. Dabei hebt Höwelkröger die Interaktion zwischen kulturellen und materiellen Attributen hervor, die mit Wasser verbunden sind. Dieser Ansatz ermöglicht eine philosophische Erkundung der wechselseitigen Beziehung zwischen Mensch und Umwelt, wobei er auch der formalen Darstellung dieser Ideen Raum gibt. Der Artikel ermöglicht nuancierte Einblicke in die kulturelle Bedeutung des Meeres innerhalb der japanischen Kultur, aber auch ihre transkulturelle Erweiterung mit den spezifischen Mitteln des Mediums.

In **Elena Stirtz'** Beitrag » ›I dij ek kadu!‹ Das Unvermögen, vom Meer zu sprechen« steht Dave Sheltons Roman *A Boy and a Bear in a Boat*, beziehungsweise der Comic, der sich innerhalb dessen über zwei Seiten erstreckt, im Mittelpunkt. Der Comic und das Meer werden hier zu einem Sinnbild füreinander und bedingen sich in ihrer Wahrnehmung bis hin zu ihrer Transformation der Materialität gegenseitig. Der Junge erfährt auf seiner endlos scheinenden Reise über das Meer beim Lesen des Comics nicht nur etwas über sich selbst, sondern auch über die Beziehung zwischen ihm und dem alles umgebenden Wasser.

In seinem Artikel »Reading Race in the Comics Medium« erforscht **Chris Gavaler** die Überschneidung von Semiotik und kulturellen Konventionen bei der Vermittlung von *race* in Comics. Er befasst sich mit zwei zentralen Fragen: ob Rezipient_innen Bilder mit schwarzen Figuren »lesen« und ob »race« eine Frage des Lesens ist. Die Analyse befasst sich mit der doppelten Natur von Comic-Bildern, die sowohl eine sprachliche Lektüre als auch eine räumlich-zeitliche Betrachtung erfordern. Um diese Prozesse nachzuvollziehen, stellt Gavaler ein ausgeklügeltes vierteiliges Spektrum vor, das beschreibt, wie Betrachter_innen Kombinationen von Zeichen verstehen. Der Artikel zeigt, wie Beobachten und Lesen die Kodierung und Dekodierung rassistischer Darstellungskonventionen beeinflussen, und hebt die Komplexität von *race* in raumzeitlichen Bildern hervor. Gavaler kontrastiert die Vieldeutigkeit von Beobachtung mit der Präzision des Lesens und legt dar, dass erstere »die der

Kategorie ›Rasse‹ innewohnende Unbestimmtheit« beibehält. Der Artikel stellt festgefahrene Vorstellungen darüber, wie wir Comics verstehen, in Frage und zeigt gleichzeitig die Komplexität der Wahrnehmung von *race* und Rassismus im Zusammenspiel von Betrachtenden und Betrachtetem auf.

In einer Schwerpunktausgabe zur Mangaforschung des Journals Kotoba (Words, 2023) mit einen besonderen Schwerpunkt auf Manga-Studien wurde ein Artikel des Manga-Forschers **Natsume Fusanosuke** veröffentlicht. Unter dem Titel »An Extremely Personal Take on the History of Manga Studies« bietet der Text einen Überblick über die japanische Manga-Forschung von den 1980er Jahren bis heute und hebt Natsumes einzigartige Perspektive als Wegbereiter und Außenseiter in diesem Bereich hervor. **Jon Holt** und **Teppei Fukuda** haben diese persönliche Retrospektive für CLOSURE übersetzt und eine Einleitung beigefügt, die Natsumes Position in der japanischen Comicwissenschaft erläutert. Als Pionier der Manga-Forschung in Japan seit den 1990er Jahren bringt Natsume einen einzigartigen Blickwinkel in die Geschichte der Manga-Studien ein, indem er persönliche Eindrücke schildert und seine Karriere im Vergleich zur Arbeit nachfolgender Wissenschaftler_innen beschreibt. Seine essayistische Geschichtsschreibung untersucht die Akademisierung der Manga-Studien in Japan und wägt den Aufstieg eines theoretisch informierten Stils gegen den analytischen Ansatz ab, den er in seinen Kolumnen verfolgt. Obwohl Natsume seinen Außenseiteransatz als »unverantwortlich« bezeichnet hat, argumentieren Holt und Fukuda, dass sein Fokus auf »jene Linien, Rahmen und Wörter, die Manga für ihn ›interessant‹ machten« wegweisend war und ist. Natsumes Essay bestätigt diese Einschätzung und lässt auf weitere Übersetzungen seines beeindruckenden Werks hoffen.

Sophie G. Einwächter und **Vanessa Ossa** argumentieren, dass die Comicforschung von den Ansätzen der Fan Studies profitieren kann. Diese stellt die Rezeption von Comics und ihrer Bedeutung in den Fokus, während traditionelle Analysen oft die Produzent_innen und Texte priorisieren. Die Autor_innen zeigen, wie fantheoretische Ansätze dabei helfen können, Konflikte innerhalb der Comic-Community zu verstehen und zu analysieren. Verdeutlicht wird dies am Fallbeispiel zu Diskussionen innerhalb der Marvel-Fan-Community über die Darstellung von Frauenkörpern und Diversität in den Comics.

Wir danken den Autor_innen und besonders **Steven Statz** für die Gestaltung unseres Covers (Abb. 1), sowie für die Bereitstellung zwei seiner Comics »Inspector Cetus – Shellycoat« und »The Last Light« zur Veröffentlichung in unserer Jubiläumsausgabe.

Kiel, März 2024

Cord-Christian Casper und Susanne Schwertfeger für das CLOSURE-Team

Bibliografie

Blum, Hester: The Prospect of Ocean Studies. In: PMLA 125.3 (2010), S. 670-677.

Natsume Fusanosuke, »Gokushiteki manga kenkyūshi-ron.« In: KOTOBA 50 (Winter 2023), S. 70–75.

Ocean Comics

About this Issue

The main focus of the 10th edition of CLOSURE deals with the sea and its diverse representation and meaning in the medium of comics. In literature and the fine arts, the sea has always functioned as a place of longing, but also as a stage for great adventures. Classic stories by researchers and discoverers, from Captain Ahab and his hunt for Moby-Dick, to Captain Nemo's journey 20,000 leagues under the sea have been published as comic adaptations, but new comics of various genres also use the sea as a setting, metaphor, chronotope, or explore the aesthetic, economic, political, historical or ecological dimensions of the oceans. The sea fascinates as the origin of life, as well as being a source of danger and destruction, a recreational area, or the scene of historical and current horrors of flight and expulsion. The deep sea as a region of hidden knowledge and unknown, monstrous horrors has inspired comic artists, likewise the destruction of these ecosystems by climate change, pollution and exploitation with their dire consequences.

CLOSURE #10 asks what specific means of representation comics use to approach the global ocean. It's not just about a thematic focus on watery spaces, but also about the media ecology of graphic storytelling and the usage of the comic's network of symbols. If the sea appears like an »abyss of representation« (Blum 2010), the loosely connected forms of the comic promise a very unique approach to the apparent unfathomability: the panels show a section of the oceanic whole that makes no claim to completeness. We are interested in the comic as a mobile medium for a fluid space, with an image system for the ocean system – and at the same time with a transculturally adaptable form that allows global access to the watery Anthropocene.

So, how does the comic reconstruct the oceanic knowledge and, in doing so, considers both the metaphors of the alternative space ›sea‹ and the attempts to approach the reality, political negotiations, material change and historical constitution of the ocean through the graphic medium? The contributions in CLOSURE #10 not only reconstruct the representation of the sea, but rather aim at comic-specific Oceanic Studies: A search for »surfaces, depths and extra-terrestrial dimensions of planetary resources and relations« (Blum 2010) in panels and speech bubbles, images and writing, diagrams and cartoons.

In her essay »Towards an Ethos of ›Aqua Graphic': Representation of Marine Ecology in Select Visual Narratives«, **Ananya Saha** examines how environmental crises concerning the marine ecosystem have been depicted visually and narratively in global comics of the last three decades. Analysing five comics and manga from India, Japan, Europe and North America, Saha describes characteristics of an ecologically oriented comic subgenre she calls ›aqua graphic‹. These comics address the threats to aquatic ecosystems and resistance in the face of these threats. Furthermore, Saha argues that the resistance struggle in ›aqua graphic‹ is supported by supernatural or fantastical interventions and concludes that this presence of the divine and the mythological enhances a life-affirming consciousness regarding the world's oceans.

The comic series *Varua Rapa Nui* tells the story of an island in the ocean. In his essay, **Mario Faust-Scalisi** focuses on this graphic, fictionalized historiography of the so-called Easter Island (Rapa Nui). Central to his analysis are the consequences of historical, geopolitical interests of external aggressors, as well as the ambiguity of the sea as shelter and a source of danger for the population. The sea makes Rapa Nui transnational and thus places it in a continuous field of tension that characterizes the indigenous historiography. The narrative structure of the series, which works with mythological and anthropomorphic narrative figures, also is remarkable for the conclusions drawn by the author.

The essay by **Arnold Bärtschi** aims to examine the geopoetic representation of the sea in Homer's *Odyssey* and the comic book *The Voyages of Odysseus* by Emmanuel Lepage, Sophie Michel, and René Follet. He argues that the sea in both works can be read as a reflective surface intertwining the journeys of the protagonists. Bärtschi analyzes the intertextual references between the two works and explores

Fig 1: Steven Statz, Cover CLOSURE #10.

how the comic book reinterprets the travel route and depictions of the sea. In doing so, he employs concepts such as allelopoiesis, narratology, and geopoetics following Marszałek and Sasse.

David Höwelkröger reads Catherine Meurisse's comic *La jeune femme et la mer* through the lens of the Japanese cultural concept of the sea using Testurō Watsuji's philosophical framework, *fūdo* (風土). The article scrutinizes the comic's portrayal of the sea's dual nature, highlighting the interaction between cultural and material attributes associated with water. It engages in a philosophical exploration of the reciprocal relationship between humans and nature while also paying meticulous attention to the formal representation of these ideas. Consequently, the article provides nuanced insights into the broader argument regarding the cultural significance of the sea within Japanese culture and transculturally through the medium itself.

In **Elena Stirtz's** article » ›I dij ek kadu!‹ The inability to speak of the sea« focuses on Dave Shelton's novel *A Boy and a Bear in a Boat*, or rather the comic that spreads over two pages within it. The comic and the sea become a symbol of each other and are mutually dependent in their perception, right up to their transformation of materiality. On his seemingly endless journey across the sea, the boy not only learns something about himself while reading the comic, but also about the relationship between himself and the all-encompassing water.

In his article »Reading Race in the Comics Medium,« **Chris Gavaler** explores the intersection of semiotics and cultural conventions in conveying race in comics. He addresses two key questions: whether recipients »read« images featuring Black characters and if »race« is a matter of reading. The analysis delves into the dual nature of comics images, which necessitate both linguistic *reading* and spatiotemporal *observing*. In order to trace these processes, Gavaler introduces a sophisticated four-part spectrum outlining how viewers comprehend combined sets of linguistic and spatiotemporal marks. The article demonstrates how observing and reading influence the encoding and decoding of racist legacies, emphasizing the complexity of race in spatiotemporal images. In doing so, the study underscores the learned and inherently ambiguous nature of observing race. Gavaler contrasts observation with the comparative precision of reading, asserting that the former retains »race's inherent indeterminacy.« The article challenges entrenched notions of how we understand comics while demonstrating the complexity of perceiving race in the interplay of the viewer and the viewed.

In the Winter 2023 edition of Kotoba (Words), a special focus on Manga Studies featured an article by senior manga scholar **Natsume Fusanosuke**. Titled »An Extremely Personal Take on the History of Manga Studies,« the article provides an overview of Japanese manga research from the 1980s to the present, highlighting Natsume's unique perspective as a trailblazer and outsider in the field. **Jon Holt** and **Teppei Fukuda** have translated this personal retrospective for CLOSURE, and provide a Translator's Introduction offering context for Natsume's position in academia and culture. A pioneer in manga research in Japan since the

1990s, Natsume brings a distinctive viewpoint to the history of Manga Studies, sharing personal impressions and detailing his career in comparison to the work of his peers and subsequent scholars. His essayistic historiography explores the academization of Manga Studies in Japan, weighing the rise of a theoretically informed style against the analytical approach he pursued in his columns. Despite labelling his outsider approach as »irresponsible,« Holt and Fukuda compellingly argue for the value of Natsume's focus on »those lines, frames, and words that made manga ›interesting‹ for him.« Natsume's text confirms this assessment and raises hope for further translations of his impressive body of work.

Sophie G. Einwächter and **Vanessa Ossa** argue that comic research can benefit from approaches in Fan Studies. These focus on the reception of comics and their significance, while traditional analyses often prioritize producers and texts. The authors demonstrate how fan theoretical approaches can help understand and analyze conflicts within the comic community. This is illustrated by the case study discussing representations of female bodies and diversity in Marvel comics within the fan community.

We would like to thank the authors and especially **Steven Statz** for designing our cover (Fig. 1) and for the provision of two of his comics »Inspector Cetus – Shellycoat« and »The Last Light« for publication in our anniversary issue.

Kiel, March 2024

Cord-Christian Casper and Susanne Schwertfeger for the CLOSURE-Team

Bibliography

Blum, Hester: The Prospect of Ocean Studies. In: PMLA 125.3 (2010), pp. 670–677.

Natsume Fusanosuke, »Gokushiteki manga kenkyūshi-ron.« In: KOTOBA 50 (Winter 2023), pp. 70–75.

STEVEN STATZ

INSPECTOR CETUS

SHELLYCOAT

INSPECTOR CETUS

SHELLYCOAT

STEVEN STATZ
ART • STORY • LETTERS • DESIGN

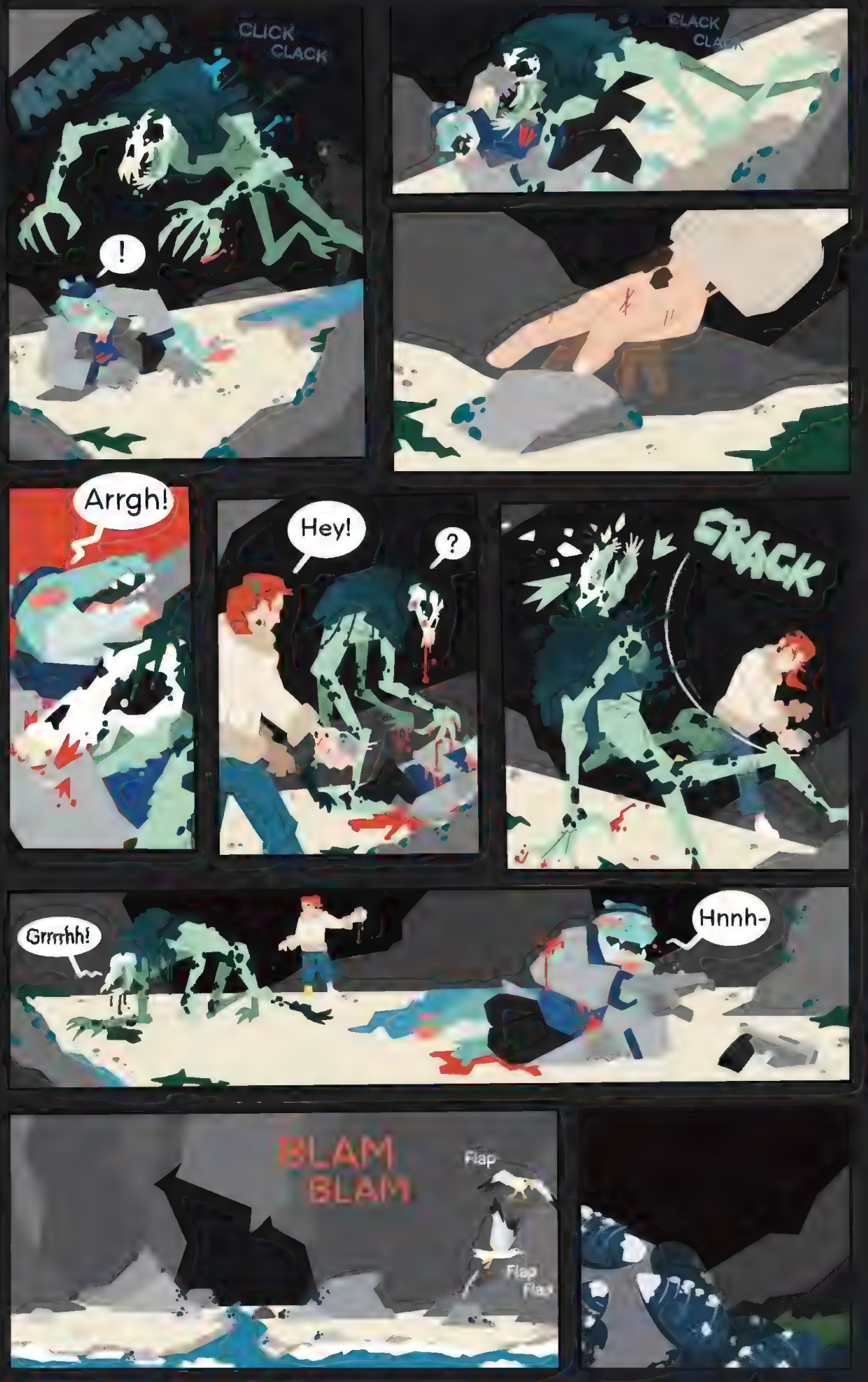
JOHANNA BEHRENS
DESIGN

Cliffridge, England
SHELLYCOAT
And she's been gone for three days now?
?
I thought she was at her friends house. I couldn't have known that-
Did she draw this?
Uh, yes. Why?
I know this place..

Caitlin?
Click
Clack
Shit..
Sniff-sniff..
!
Caitlin?
Caitl-

Sniff-sniff..
Caitlin, don't be scared. I'll get you out of here.
Okay?
No.
Click
He won't let me go..
Who?
Click Clack Clack
The Shellycoat.

Click
Clack
!
Hnaargh!
Uff-


CLICK
CLACK
!
CLACK
CLACK
Arrgh!
Hey!
?
CRACK
Grrrrhh!
Hnnh-
BLAM
BLAM
Flap
Flap
Flap

Click
Clack
THE
END

CHARACTERDESIGN

INSPECTOR CETUS

CAITLIN & HER MUM

THE SHELLYCOAT
HIS CAVE

CAITLIN´S HOME
THE KITCHEN

ON THE INTERNET

• • •

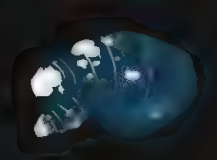
STEVEN.STATZ2000@GMAIL.COM

@ STEVEN_STZZ

SHELLYCOAT

...

CAITLIN, A LITTLE GIRL FROM THE SMALL HARBOUR TOWN OF CLIFFRIDGE, HAS DISSAPEARD. LOCAL INSPECTOR CETUS DECIDES TO TAKE ON THE CASE AND SOON HIS INVESTIGATION LEADS HIM TO A CAVE ON THE RUGGED COAST. HE ENTERS THE DARKNESS, UNAWARE OF WHAT HORROR IS LURKING IN THE SHADOWS...



CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

»Einmal in diese Gegend vorgedrungen, wird die Schönheit der Welt ein Teil meines Seins.«

Japanische Kulturkonzeptionen des Meeres als *fūdo* in Catherine Meurisses *La jeune femme et la mer*

David Höwelkröger (Kiel)

> Décliné en une belle palette de couleurs, sensible, touchant, dessiné avec humour et à propos, *La jeune femme et la mer* n'est pas simplement un carnet de voyage, c'est aussi une manière - quasi philosophique - de renouer avec le monde qui nous entoure (Salin, o.S.).[1]

Wasser bildet für Menschen aus kulturwissenschaftlicher Sicht »ein Reservoir kultureller Symbolwelten« (Böhme, 13). Comics können auf ihre medienspezifische Weise auf dieses Symbolreservoir abheben, indem sie, nach Scott McCloud, durch Abstrahierungen im Zeichenstil von Objekten und Personen universaler zu lesen seien, sodass bestimmte Details und Bedeutungen dadurch hervorgehoben würden (vgl. 1994, 30-31). Ein Beispiel für symbolische Darstellungen des Meeres ist Catherine Meurisses Bande Desinée *La jeune femme et la mer* (*JFM*) [deutscher Titel: *Nami und das Meer*], wo die Erfahrungen einer namenlosen französischen Zeichnerin mit der japanischen Natur und Kultur im Vordergrund stehen. Konkret möchte ich in diesem Artikel *JFM* aus der Perspektive des vom japanischen Philosophen Testurō Watsuji (1889–1960) 1935 etablierten philosophischen Konzepts des *fūdo* (風土, zusammengesetzt aus den Kanji für ›Wind‹ und ›Boden‹) lesen. Es beschreibt die gegenseitige Bedingtheit von Menschen und Natur, welche Watsuji als ›Klima‹ bezeichnet, wobei die Wahrnehmung von Naturphänomenen zu einer Form von Selbsterkenntnis führe (vgl. Watsuji 1997, 8–10). Obwohl sich der Comic auf verschiedene kulturelle Konzepte aus Japan bezieht, taucht *fūdo* als Begriff selbst nie dort auf. Dennoch wird dieser Aufsatz versuchen, bestimmte Szenen, in denen auf das Verhältnis zwischen Menschen und Natur eingegangen wird, durch das Konzept von Watsujis *fūdo* zu interpretieren. Zudem findet sich die das Selbstverständnis der Menschen fördernde Beziehung zwischen Natur und Mensch auch durch japanische Darstellungskonventionen wie das Prinzip *ma* (間), das Innehalten, auf der ästhetischen Ebene im Comic wieder.

Wie der Titel bereits impliziert, spielt in der Naturwahrnehmung das Meer eine besondere Rolle im Comic: Denn während die Zeichnerin in einer nicht näher bezeichneten Gegenwart durch Japan reist, um die Natur des Landes bildlich festzuhalten, begegnen ihr Menschen, die der animistisch geprägten Auffassung sind, das Meer sei belebt. Dadurch nimmt es für diese die widersprüchliche Rolle sowohl des Lebensspenders, als auch des Zerstörers ein, was die japanische Bevölkerung den Beobachtungen der Zeichnerin im Comic nach jedoch akzeptiert und normalisiert. Hier wird also auf etablierte kulturelle Konstrukte abgehoben, die Wasser als ein gegensätzlich konnotiertes Element ansehen (vgl. Ohnmacht, 33). Daran anschließend hebt Tina Ohnmacht hervor, dass sich die Mannigfaltigkeit der kulturell dem Meer zugeschriebenen Bedeutungen auch in den »stofflich-materiellen Qualitäten« von Wasser selbst wiederfinden würde – etwa in Farbe, Konsistenz, Geschmack usw., die im Comic ebenfalls betont werden (ebd., 60–61). So treffen hier etwa die materiellen Eigenschaften von Wasser als Meer und die damit verbundenen kulturellen Zuschreibungen aufeinander, wenn wiederholt Katsuhika Hokusais *Unter der großen Welle im Meer von Kanagawa* (1831) thematisiert wird (JFM 62-63; 75; 90-94).[2] Dabei wird sowohl auf die Klassifizierung des Bildes als *Ukiyo-e*-Gemälde (浮世絵), also Abbildung einer ›fließenden vergänglichen Welt‹, abgehoben als auch auf die Darstellung der Welle als Naturkatastrophe, welche laut Comic durch die Imagination des Malers im Bild bezeugt würde (vgl. JFM, 94). Durch diesen Kontrast ermöglicht *La jeune femme et la mer* einen malerisch vermittelten Blick auf die japanische Meereskonzeption und Wege, dem Meer als Naturentität zu begegnen.

Es ist bei der Lektüre des Comics davon auszugehen, dass es sich bei der Protagonistin um eine Art ›Stellvertreterfigur‹ der Autorin handelt, da Catherine Meurisse selbst Japan besucht hat, um diesen Comic dort zu zeichnen. Dies bedeutet allerdings nicht, dass das Werk somit explizit autobiografisch zu lesen sei, anders, als ihr 2016 erschienener Comic *La Légèreté* [*Die Leichtigkeit*], in dem sie durch Reisen verarbeitet, dem Attentat auf die Redaktion des Magazins *Charlie Hebdo* in 2015 entkommen zu sein. In *La jeune femme et la mer* reist diese Figur nun nach Japan und begegnet dort einem alten Haiku-Dichter, einheimischen Hobby-Malern und, im Stile des wortwörtlich fabelhaften Magischen Realismus, einem sprechenden Tanuki – die Bezeichnung für in Japan anzutreffende Marderhunde – sowie der in der deutschen Ausgabe titelgebenden Nami, der Gastwirtin der Stätte, in der die Zeichnerin für eine Weile unterkommt. Wie sich im Verlauf des Comics herausstellt, besitzt Nami eine besondere spirituelle Verbindung zum Meer. Denn wie die Zeichnerin durch den Tanuki erfährt, hat Nami den Tsunami überlebt, der in Katsuhika Hokusais oben bereits angesprochenem Farbholzschnitt abgebildet wird. Auch hier greifen Genrekonventionen des Magischen Realismus, da Nami über die Fähigkeit verfügt, das Meer so zu lesen, dass es sie vor nahenden Naturkatastrophen in Japan warnt (vgl. Siskind, 26). Dabei wird stark impliziert, dass es sich bei ihr um Benten (弁天), die Göttin des Wassers handelt, ebenso wie des Glücks, der Liebe und der Kunst (vgl. Rambelli 2018, 191). So schickt die Frau ihre über die Zeit zahlreichen

Geliebten in die einzelnen, von Naturkatastrophen betroffenen, Regionen, um dort Hilfe zu leisten. All dies nehmen Leser_innen aus der touristischen Perspektive der namenlosen Zeichnerin wahr, die eine Fremde in einem für sie fremden Land ist, wie auch immer wieder von Einheimischen und insbesondere dem Tanuki betont wird (vgl. JFM, 12, 18). Dementsprechend wird durch den Comic thematisiert, wie sie als Europäerin Zugang zur Kultur des Landes finden kann, was unter dem Aspekt des interkulturellen Vergleichs auch von Kritikerinnen und Kritikern besprochen worden ist (vgl. auch Weißmüller 2022; Ufer/Westhoff 2022; Clausse 2022).[3] Die Rolle der Interkulturalität wird auch in neueren Auslegungen von *fūdo* relevant, wenn es darum geht, wie die Selbstkonstitution von Personen verläuft, die normalerweise ein anderes ›Klima‹ gewohnt sind und somit ein anderes Selbstverständnis von sich haben.

Vorannahmen: *fūdo* als Form menschlicher Selbsterkenntnis in der Natur

Für diesen Artikel wird neben Watsujis Primärtext, *Fūdo - Wind und Erde: Der Zusammenhang zwischen Klima und Kultur* (1997 [1992]) auch David W. Johnsons Lesart zu Watsujis Konzept von fūdo herangezogen, der dieses Konzept, im Sinne der ›Selbstkonstitution‹ durch das Klima, mit Rückgriff auf Martin Heideggers Konzept des ›Daseins‹ schärft und es im Hinblick auf transnationale Identitäten erweitert (vgl. Johnson 2016; 2018, 1148–1149; 2019, 191–192). Dies ist, wie oben bereits angedeutet, relevant, da wir/Betrachter_innen die japanische Natur und Kultur stets durch die Augen der französischen Zeichnerin sehen.[4] Von *fūdo* existiert keine gute einheitliche begriffliche Übersetzung, weswegen ich hier Johnson folgen möchte, und den Begriff für diesen Aufsatz unübersetzt lasse. Übersetzt wurde er bisher sowohl mit dem Begriff ›Klima‹, als auch mit ›Klima und Kultur‹ oder ›Milieu‹, während für die deutsche Übersetzung von Watsujis Primärwerk anfangs die wörtliche Übersetzung von ›Wind und Erde‹ gewählt wurde und für weitere Erklärungen schlicht von ›Klima‹ gesprochen wird (vgl. Watsuji 1997, 6). Jedoch treffe kein Begriff davon nach Johnson den eigentlichen Kern von *fūdo*, bei dem Watsuji die Natur als zentral für das Verständnis des eigenen ›Selbst‹ setzt (vgl Johnson 2018, 1151, Fn. 1). Auch für die Zwecke dieses Artikels wäre es entsprechend nicht sinnvoll, eine der hier genannten Übersetzungen zu wählen. Ebenso wird in Watsujis eigenen Ausführungen nicht klar, inwiefern er genau zwischen den Begriffen ›Klima‹ und ›Natur‹ unterscheidet, weshalb sie – für die Zwecke dieses Artikels – synonym gebraucht werden (vgl. dazu auch Liederbach 2000-2001, 161-162, Fn. 5 und Johnson 2019, 34–39).

Obwohl aus Watsujis umfassendem Werk gesammelter Schriften (an der Zahl 27-bändig) nur insgesamt drei Werke auf deutsch übersetzt wurden (darunter, neben seine Klimatologie [Watsuji 1997 (1992)], Vorbemerkungen zu Watujis größerem Werk zu Ethik [2005]; und

seiner Rezeption Johann Gottfried Herders [2012]), findet man Auseinandersetzungen mit ihm – wenn auch nur in drei deutschsprachigen monographischen Sekundärquellen konkret im Titel benannt (Liederbach, 2001; Boteva-Richter, 2009; Heise, 2023) – in diversen Publikationen zum Thema japanischer Philosophie- und Ideengeschichte (vgl. z.B. Pörtner/Heise 1995, 365–374) und dem Einfluss von europäischer Philosophie auf solche aus dem ostasiatischen Raum (z.B. Kasahara 2014). Watsujis Name taucht ebenfalls häufig auf, wenn es um die Selbstbeschreibung Japans geht (vgl. Heise 1989, 84–88). Im englischsprachigen Raum werden seine Thesen ebenfalls aktuell diskutiert (vgl. z.B. Johnson 2019; Mayeda 2020; konkret zur Frage des Klimawandels Janz 2011).

Fūdo beschreibt die zusammenhängende und gegenseitig voneinander abhängige Beziehung zwischen Natur und menschlicher Kultur an bestimmten Orten, an denen Menschen leben (vgl. Hecht, 166; Johnson 2018, 1134):

> it is intended to express the way in which the natural and the cultural are interwoven in a setting which is partly constitutive of, and partly constituted and opened up by, a group of people inhabiting a particular place. Such metaphysical commitments will mean that we will need to somehow think nature together with culture and the self as what belongs to, emerges from, and shapes this matrix (Johnson 2016, 217).

Genauer versteht Watsuji »klimatische[…] Phänomene als Ausdruck der subjektiven menschlichen Existenz und nicht als die der natürlichen Umgebung« (1997, 4). So konstituiert Watsuji eine Ablehnung der Unterscheidung zwischen dem Menschen als Subjekt und Klima bzw. Natur als Objekt, sondern sieht beide als Einheit an: Er erklärt dies am Beispiel von Kälte:

> Das Gefühl, »Kälte zu empfinden« ist kein »Punkt«, von dem aus das Subjekt eine auf die Kälte gerichtete Beziehung herstellt, sondern ist als Empfindung von etwas bereits eine Beziehung, und genau in dieser Beziehung nehmen wir die Kälte erst wahr. […] Wenn wir Kälte verspüren, dann nicht als ein »Empfinden« von Kälte, sondern als »Kälte der Außenluft« eben unmittelbar als Kälte. […] So kann gesagt werden, daß eine intentionale Beziehung, wie in der Erfahrung von Kälte, sich bereits auf die Kälte der Außenluft bezieht. Kälte als etwas transzendent Existierendes wird erst in dieser Intentionalität möglich. […] In dem Augenblick, in dem wir Kälte verspüren, sind wir ja schon der kalten Luft ausgesetzt. In Beziehung zur Kälte geraten heißt nichts anderes, als daß wir selber schon in die Kälte hinausgetreten sind. (Watsuji, 1997, 7-8)

Dieses Empfinden koppelt Watsuji im Anschluss daran an eine bestimmte Form von ›Selbsterkenntnis‹ unter Rückbezug zu Martin Heideggers ›Ex-istere‹-Begriff:

> Wir sagen also, daß wir als diejenigen, die hinausgetreten sind, uns selbst gegenüberstehen. Auch wenn wir uns nicht reflektiv oder introspektiv selbst begegnen, ist unser Selbst durch unser Selbst aufgedeckt. Reflexion ist lediglich eine Weise des Sich-selbst-Begreifens und überdies kein primärer Modus der Selbstaufdeckung. (Wenn »Reflektieren« jedoch im visuellen Sinn verstanden wird, nämlich als Anstoßen und Zurückgeworfenwerden [sic] und als etwas in diesem Zurückgeworfenwerden sich Zeigendes,

> dann könnte man wohl sagen, daß sich hier die Weise ausdrückt, in der unser Selbst sich uns ent-deckt [sic].) […] Indem wir Kälte empfinden, entdecken wir uns selbst in der Kälte selbst. Dies besagt aber nicht, daß wir uns in die Kälte versetzen, um uns dann als solchermaßen Hinausversetzte zu entdecken. Denn in dem Augenblick, in dem Kälte zum ersten mal wahrgenommen wird, sind wir ja schon in die Kälte hinausgetreten. Deshalb ist das »draußen Seiende« seinem Wesen nach kein Ding oder Objekt, genannt »Kälte«, sondern wir selbst sind dieses »draußen Seiende«. »Ex-sistere«, das Hinaustreten, ist das Grundprinzip unseres Daseins […]. Kälte empfinden ist eine […] Erfahrung in der wir uns selbst als bereits in die Kälte Hinausgetretene erkennen. (ebd., 8)

Die hier angesprochene Rolle der Reflexion soll gerade dann noch einmal relevant werden, wenn es um die spiegelnde, also reflektierende Rolle des Wassers, konkret, dem so genannten Spiegelteich im Comic geht (vgl. JFM, 97). Das Selbstverständnis ginge aber noch über das Subjekt selbst hinaus und verweise so sowohl »auf [die] individuelle[…] [als auch] […] gesellschaftliche[…] Ebene«, wo Maßnahmen ergriffen würden, um, von menschlicher Seite aus, die Bedingungen des Klimas zu bewältigen (z. B. das Anziehen warmer Kleidung) (Watsuji 1997, 10). Johnson präzisiert noch einmal, dass *fūdo* durch das so genannte *fūdosei* (風土性) (auf deutsch übersetzt als »das Klimatische« [Watsuji 1997, 3]) zustande käme, also die jeweils gelebte Erfahrung in der ersten Person, bestehend aus den jeweiligen Eigenschaften, Qualitäten und Werten eines bestimmten Bereichs in der Natur, welche aus dem oben beschriebenen Umstand des ›Heraustretens‹ entstünden (Watsuji 1997, 6-9, Johnson 2018, 1137). Auf diesen Zusammenhang zwischen den jeweiligen Erfahrungen von Menschen und den jeweils zugeschriebenen Eigenheiten wird auch in Bezug auf Wasser und das Meer genauer einzugehen sein (vgl. auch Böhme, 17 und Ohmacht, 59).[5] Mit *fūdosei* könnten z. B. die wahrnehmbaren affektiven Gefühle und Reaktionen auf die wahrnehmbaren Eigenschaften der Natur gemeint sein, »(e.g., qualities and values such as beauty, gracefulness, ugliness, serenity, danger, sublimity,etc.) that depend on a subject to experience them« (Johnson 2018, 1137). Diese entstünden im Menschen und gäbe so der Natur erst ihre Qualitäten: »Weil der Mensch Wind besitzt, gibt es Wind. Weil der Mensch diesen Wind als etwas still Empfundenes besitzt, ist der Wind still. Oder weil der Mensch Wind besitzt, indem er ihn als Wind hervorhebt, ist der Wind eben Wind«. (Watsuji 2005, 123).[6]

Diese oben angesprochene Wahrnehmung in und durch die Natur als ein ›Selbst‹, welches im »Hinaustreten« in die Natur entstünde, werde darüber hinaus ermöglicht durch das so genannte *aidagara* (間柄), von Johnson übersetzt als »being-in-relation-to-others« (2016, 238, Fn 2).[7] Dies bezeichnet sowohl eine Form der individuellen Selbsterkenntnis innerhalb eines bestimmten Klimas, als auch die Realisierung, dass man zugleich mit anderen Menschen in Beziehung stünde. Laut Watsuji könne dies etwa durch kulturell tradiertes und geschichtlich etabliertes geteiltes Vokabular, das die Beschreibung von Naturphänomenen ermögliche, geschehen, ebenso, wie verschiedene von ihm exemplarisch benannte Praktiken, mit denen sich Menschen gegen klimatische Bedingungen schützen (vgl. Watsuji 1997, 9–10; Johnson 2016, 233; 2018, 1143; Liederbach 2000–2001, 179).

Fūdo sei dabei als eine Art »realm of potentiality« zu verstehen, welches sich in *fūdosei* verwirkliche (Johnson 2018, 1137). Dies geschehe als bzw. in einem Akt der Welterschließung vermittelt durch drei von Johnson aufgezählte Modi: erstens, durch Sprache (im konkreten Benennen der Qualitäten von Natur und der Kommunikation mit anderen Menschen untereinander über diese), zweitens, durch Affektivität (im Wahrnehmen von qualitativen und bewertbaren Eigenschaften von Natur) und drittens, durch (kulturelle) Praktiken, die von *fūdo* überhaupt erst ausgelöst würden (vgl. Watsuji 1997, 11–12). So soll später noch gezeigt werden, wie die Malerei als kulturelle Praktik auch eine Form von *aidagara* offenlegen kann, die verdeutlicht, wie Menschen in Beziehung zueinander und zum japanischen *fūdo* stehen.

Das Konzept von *fūdo* wurde, gerade in Japan, auch nicht unkritisch rezipiert (vgl. dazu überblickshaft Liederbach 2000-2001, 159–163). Dies liegt insbesondere an der Rolle, die Watsujis Thesen zur Legitimation von Japans Nationalismus spielten (vgl. Bellah 1965; Bernier 2006). Kenneth Henshall wirft Watsuji derweil vor, eine Form von Kulturdeterminismus zu betreiben, im Glauben, »that every individual was determined by his or her nation, which was in turn determined by geo-climatic factors« (191; vgl. auch Liederbach 2021, 244 und für eine Lesart für sowohl deterministische, als auch nicht-essentialistische Aspekte, siehe Mayeda, 85–124). Den Kulturdeterminismus weicht Johnson, mehr als 80 Jahre nach Watsujis ursprünglicher Veröffentlichung des Konzepts, auf, indem er die Ausführungen Watsujis so interpretiert, dass Kultur weniger Ausdruck von klimatischen Bedingungen sei, sondern vielmehr »a creative response to them, and it is in this transformative reception of environmental conditions that he locates something like human freedom or transcendence«, worauf auch im Nachfolgenden eingegangen werden soll (Johnson 2016, 235; 2018, 1147, vgl. auch 1148–1149; 2019, 44, 186).

Eine genauere Erklärung, wie sich die Beziehung zwischen Mensch und Natur, insbesondere zum Meer, im Comic ausgestaltet, erfolgt weiter unten anhand von Analysen verschiedener Szenen, die auf dieses Thema im Comic abheben und die Perspektive der Protagonistin auf diese Aspekte thematisieren. So beschäftigt sich der nachfolgende Abschnitt mit der Konstitution des Selbstverständnisses der französischen Zeichnerin: Nimmt sie sich zunächst als außenstehend wahr, wird ihr über die Zeit hinweg klar, wie die Qualitäten des japanischen *fūdo* sie langsam zu einem Verständnis von Japans Natur führen. Sie fühlt sich somit als sei sie »von hier [Japan]« (JFM, 98). Dabei wird ihr ›Selbst‹, wie weiter unten ausgeführt wird, jedoch nicht komplett davon eingenommen, sondern vielmehr bereichert diese Naturwanderung die früheren Erfahrungen ihres französischen *fūdos* (vgl. Johnson 2016, 236; 2018, 1148–1149; 2019, 191–192). Anschließend geht es um die Vermittlung des japanischen *fūdo* durch die Praktik der Malerei. Durch die Konversation mit japanischen Malern an der Küste verdeutlicht der Comic implizit die Beziehung zwischen der Zeichnerin als einzelner Person und der Gruppe, die sich alle in einem gemeinsamen *fūdo* befinden. Im letzten Teil des Aufsatzes soll genauer auf die formale Ebene eingegangen werden und gezeigt werden,

wie die Zeichnungen in Verbindung zum Thema der Umweltverbundenheit und konkret zur durch Naturkatastrophen verursachten Vergänglichkeit der Landschaft stehen. So ist es nicht der Anspruch dieses Comics, eine wie auch immer geartete ›objektive‹ Sichtweise auf die japanische Natur und eine ›japanische‹ Auffassung des Meeres zu liefern. Dies gilt ebenso wenig für eine Art von ›heuristischer‹ Darstellung über das Wesen der Einheimischen (des so genannten *nihonjinron*, [日本人論, grob: ›Diskurs über Japan‹ bzw. »theory of the Japanese national character« (Starrs, 9)] als dessen konzeptioneller »founding father[…]« Watsuji auch bezeichnet wird [Sakai, 115]) und wie diese kulturdeterministisch bzw. -essentialistisch mit Naturkatastrophen umgehen (vgl. auch Suter, 218; Yoshino, 9–38; Arnold-Kanamori, 9–35).[8] Vielmehr geht es dem Comic darum, aufzuzeigen, wie gerade aus einem ›Nicht-japanischen‹ Blick sich die Landschafts- und Naturästhetik von Japan eröffnen kann und sich so das Selbstverständnis und die Selbstkonstitution vom Menschen in der Natur *durch* sie verändert. (vgl. Ufer/Westhoff 2022).

»Sie sind nicht von hier, beginnen aber dazuzugehören«: Die transkulturelle Erfahrung von *fūdo* durch *fūdosei*

La jeune femme et la mer beginnt damit, dass die namenlose Zeichnerin schon ganz zu Anfang davon spricht, »ihr viel zu westliches Bildarchiv auffrischen« zu wollen (JFM, 6). Es geht also um eine Form der Bereicherung. Hier wird bereits eine sprachliche Dichotomie zwischen dem ›Westen‹ und Japan eröffnet, indem die Zeichnerin sich selbst als außenstehend markiert. Später wandert die Zeichnerin dann, in einer Sequenz, die nach meiner Lesart das Prinzip *fūdosei* verdeutlicht, über mehrere Seiten hinweg durch die Natur und vergleicht ihre Eindrücke der japanischen Landschaft bzw. das *fūdo* auf sprachlicher und affektiver Ebene mit ihrer bekannten französischen, respektive dessen *fūdo*: »[d]ie sanften Hügel, die Vielfalt der Bäume, die Moose, das Grün der Teeplantagen … / Die Formen, die Linien, die Düfte… / […] Das sollte leicht zu malen sein!« (JFM, 41–42). So erscheinen ihr Elemente der Landschaft gleichzeitig bekannt, und doch immer wieder in einem für sie unbekannten Kontext, wie etwa »[e]in Kohlfeld am Rande eines Vulkans« oder auf spezielle Art getrockneter Weizen (JFM, 42–44). Hier erlebt die Zeichnerin *fūdo* also als eine Abfolge von »responses, desires, […] meanings, and possibilities for action«, wie das Zeichnen dieser Natur, welche nach Watsuji sowohl auf das Selbst als Individuum, als auch darüber hinaus auf menschliche Beziehungen untereinander verwiesen (vgl. Johnson 2016, S. 233-234; 2018, 1144; 2019, 149). Denn alle hier aufgezählten Beispiele zeigen auch auf, wie diese Wahrnehmung der kulturellen Praktiken, wie pflanzlicher Anbau, die Menschen in und mit der – hier japanischen – Natur durchführen, die von der Zeichnerin benannten Qualitäten auslösen, dass wir nach Watsuji durch *aidagara* in Beziehung zueinander stehen. (Johnson 2018, 1148). Indem sie die Qualitäten entsprechend

wahrnimmt, ist sie bereits nach Watsuji ein Teil von Japan – sie hat also die Subjekt-Objekt Dichotomie überwunden. Diese Grunderkenntnis der Verbindung mit der Natur, in der sich die Zeichnerin ab jetzt befindet, ist grundlegend für den Fortlauf des Comics, beeinflusst dieses Wissen doch, wie sie ab jetzt über die Natur und den Platz der Menschen darin nachdenken wird. Genau dies bemerkt auch der Dichter, den sie in einem Gasthaus trifft: »Das Seltsame an unserem Land wird Ihnen langsam vertraut. / Sie sind nicht von hier, beginnen aber dazuzugehören, *seit Sie es betreten haben*. […] Einmal in diese Gegend vorgedrungen, wird die Schönheit der Welt ein Teil meines Seins.« (JFM, 80, Herv. v. DH). Als die Zeichnerin dann am Ende des Comics schlussendlich dazu kommt, die Landschaft zu malen, sinniert sie: »Immer diese vertraute Fremdheit… / Die Düfte kenne ich nun, die Kamelienblüten, die Kontur des Vulkans… / Vielleicht bin ich mir nichts, dir nichts wirklich ›von hier‹« (JFM, 98). Letztendlich artikuliert sie hier ihr eigenes Selbstverständnis, legt final ihre Außenperspektive ab und öffnet sich dem japanischen *fūdo* (vgl. Johnson 2016, 220, 2018, 1148).

Als sie dann die Landschaft am Spiegelsee malen möchte, sieht sie dort »die Landschaft […] [ihrer] Heimat« am gegenüberliegenden Ufer erscheinen (JFM, 100). Mit Johnson gesprochen, kann das ›Selbst‹, also die eigene Identität mit ihren Vorerfahrungen, nie ganz vom jeweilig wahrgenommenen *fūdo* ausgeschlossen werden, sondern sickert auch durch Konzepte wie ›Heimat‹ immer bereits dort mit hinein (vgl. Johnson 2018, 1147). *fūdosei* äußere sich nach Johnson auch in einer Offenheit und Empfänglichkeit für unsere Umgebung, die es uns erlaube, »[to] understand ourselves as rooted in the specificity of a region of nature« (Johnson 2018, 1141).[9] So könnten auch neue Erfahrungen innerhalb eines anderen *fūdo* mit in ein eigenes Selbstverständnis integriert werden und so frühere – wie ihr zu Anfang dieses Abschnitts erwähnte Bildarchiv – bereichern (vgl. Johnson 2016, 236; 2018, 1149, 2019, 192). So sieht sich die Zeichnerin im Comic über die Zeit hinweg auch als Teil des japanischen *fūdos*, nimmt also die Eigenschaften von Japan wahr, blendet dabei in ihrem Selbstverständnis jedoch nicht aus, dass sie sich immer noch als Französin identifiziert, da sie die Ähnlichkeiten der japanischen zur französischen Natur schon am Anfang, wie oben dargestellt, verglichen hat. Johnson führt aus:

> What seems to be decisive […] is the way in which one thing rather than another strikes the imagination, prompting one to bring some […] sense in one's environment closer to the self rather than others. Hence the strong identification with one aspect of one's milieu rather than another shows that the self is much more than the simple expression of its *fūdo*. (vgl. Johnson 2019, 191–192).

In diesem Sinne zeigt der Comic auf, wie das eigene Selbstverständnis komplex durch Natur geprägt werden kann. Dies als grundlegendes Verständnis vorausgesetzt, soll es im nachfolgenden Abschnitt darum gehen, wie dieses das ›Selbst‹ prägende Verständnis des übergangslosen Zusammenhangs in der Beziehung zwischen Mensch und Natur in der Praktik der Kunst vermittelt wird.

Malerei und die Erschaffung eines medialen Abbilds als eine sich *fūdo* erschließende Praktik

Auf der Handlungsebene erlebt die Zeichnerin das *fūdo* der japanischen Landschaft auf eine interkulturell bereichernde Weise. Wie es derweil medial transportiert und reflektiert wird, trägt maßgeblich zur Ausformung der Beziehung zwischen Mensch und Natur im und als *fūdo* bei. Weiter oben ist ja bereits angeklungen, dass sich *fūdosei* als gelebte Erfahrung der durch Menschen wahrgenommenen Eigenschaften von Natur u. a. durch Affekte und (mediatisierte kulturelle) Praktiken äußere: »the affectivity […], in conjunction with […] a web of practices, discloses the intelligible entities and structures of a shared world«, also auch das *fūdo* eines bestimmten Ortes (Johnson 2018, 1140–1141). Anfänglich kommentiert sie noch gegenüber dem Tanuki: »Was ich sehe, überfordert mich ein wenig. / Es ist zu groß, um gemalt zu werden. / Ich weiß nicht mehr, wo ich den Horizont setzen, welche Fluchtlinien ich ziehen soll« (JFM, 51). Später wandelt sich ihre Auffassung der Naturmalerei jedoch in einer Szene, in der die Zeichnerin einer Gruppe Malern an der Küste begegnet, die Bäume an der gegenüberliegenden Seite malt (vgl. ebd., 46–49). Die Protagonistin wundert sich im Gespräch mit den Malern:

> Aber… diese große Betonwand da mittendrin, die malen Sie nicht? / – Die? Ach, nein! Die sind wir so gewohnt, die sehen wir schon gar nicht mehr. / – Die Natur, die wir abbilden, ist idealisiert, nicht modernisiert. / – Da jungfräuliche Natur immer seltener wird … / – …erlauben wir uns einige Retuschen! // – […] ›Natsukashii‹, [懐かしい, DH] japanisch für Nostalgie, bezeichnet schöne Erinnerungen, die man mit Freunden heraufbeschwört./ – Das ist eine sehnsuchtsvolle Empfindung! (JFM, 47–48).

Hier wird also illustriert wie explizit eine subjektivistische Perspektive von den malenden Einwohnern eingenommen wird, welche sich auf ihre vorherigen Lebenserfahrungen im *fūdo* beziehen, um diese und ihre Empfindungen damit (*fudōsei*) in Kunst festzuhalten: Auch hier tritt das ›Selbst‹ nach Watsuji aus sich heraus, »insofar as it finds itself thrown into an inherited past, which it takes up in a present world of concerns for the sake of future possibilities and projects« (Johnson 2016, 220). Die hier angesprochene ›geerbte Vergangenheit‹ wird durch die Darstellung im Gemälde materiell, indem eine Landschaft ohne Betonwand gemalt wird – und fügt dem Comic Watsujis Verständnis von *fūdo* hinzu, das sich auch immer über die Zeit hinweg entwickelt und historisch geprägt ist (vgl. Liederbach 2000-2001, 178–179; vgl. Mayeda, 73; Johnson 2019, 188). Die Maler ergänzen sich in ihren Worten sogar gegenseitig und nehmen sich so im Sinne von *aidagara* als Teil einer sozialen Struktur wahr – in ihrer Rolle der Naturdarstellenden (vgl. Johnson 2016, 220–221).

Zudem werden diese Erfahrungen mit anderen sozial geteilt und es wird so eine gemeinsame Beziehung aufgebaut, indem die Maler gemeinsam die japanische Landschaft als unberührt von menschlichem Einfluss abbilden und mit der Zeichnerin darüber ins Gespräch

kommen (vgl. Johnson 2016, 220–223; 2018, 1143–1144).[10] Die Zeichnerin irritiert dies jedoch zunächst, da Malerei in ihrer Vorstellung die Natur realitätsgetreu abbilden müsse. Nach Johnson entspreche dies jedoch nicht dem Prinzip des *fūdosei*:

> Yet this process of mediation does not entail that what is experienced within a particular *fūdo*, namely *fūdosei*, is merely a cultural interpretation of, or the projection of meaning onto, an otherwise »bare« nature; a *fūdosei* just is what it appears to us to be, namely an environing space of nature charged with significance and richly textured with qualities and values (Johnson 2016, 233; 2018, 1142; 2019, 51).

Die Maler bilden hier die Natur so ab, wie sie sich ihr durch ihre Qualitäten ausgesetzt sehen: Laut Watsuji gäbe es auch einen »klimabedingte[n] Charakter der Kunst«, der dieser Form der Bedeutungsgebung der Maler entspreche (Watsuji 1997, 151). Diesen charakterisiert er konkret für Japan als geprägt durch die »Sublimierung und Idealisierung der Schönheit der Natur«, ebenso, wie einen »*harmonischen Zusammenhang*« der einzelnen abgebildeten Objekte in der Natur (ebd., 166, 168, Herv. i.O.). Er schreibt:

> Will man die Natur mit künstlichen Mitteln ordnen, darf man das Natürliche nicht durch Künstliches überdecken, vielmehr muß das Künstliche sich der Natur unterordnen. […] [D]ie Besonderheiten des »Ortes« […] bezeichnen auch die besonderen Merkmale der Kunst und somit der Einbildungskraft des Künstlers. Künstlerische Kreativität, als etwas zum Wesen des Menschen Gehörendes, ist zweifellos nicht an einen »Ort« gebunden, aber insofern sie sich konkret als die eines bestimmten Künstlers an einem bestimmten »Ort« zeigt, muß sie sich die Besonderheit dieses »Ortes« zu eigen machen. (Watsuji 1997, 167, 178).

So bezieht sich »das Künstliche« hier, im Falle des Comics, auf die Betonwand, welche sich in der künstlerischen Darstellung der Natur unterordnen müsse, um die Besonderheit des jeweiligen Ortes, also in diesem Falle ihre Idealisierung und Schönheit hervorzuheben.

Somit kann *natsukashii* ebenfalls als eine Form der Vorstellungskraft interpretiert werden, mit der Natur aufgeladen werden kann. Als die Zeichnerin wenig später den Tanuki in einem Tempel wiederfindet, bestätigt er, dass diese Art der malerischen Darstellung diesem Verständnis nach keine verfälschende, bzw., wie die Malerin befürchtet, zensierende Art der Projektion sei, sondern, im Gegenteil, Qualitäten vielmehr *erhalte*: »Maler nehmen sich alles heraus, ohne je etwas zu zerstören« (JFM, 52). Dass hier ausgerechnet das Wort ›Zerstörung‹ genutzt wird, ist gerade im Hinblick auf den nächsten Abschnitt zu Naturkatastrophen relevant, wenn es darum geht, wie die Einheimischen, auf welche die Zeichnerin im Comic trifft, sich zu Naturkatastrophen verhalten. Das ›In-Beziehung zueinander-treten‹ (*aidagara*) erfüllt sich etwa in der Malerei auch dadurch, wenn Watsuji ausführt, inwiefern Menschen durch diese Praktik eine Beziehung zwischen ihnen und der Umwelt eingehen: Denn Malerei ist natürlich nicht möglich, ohne von der Natur zu Verfügung gestellte Materialien wie Haare für Pinsel, Farben oder klimatische Bedingungen wie genügend Licht der Sonne (vgl. Watsuji 1997, 10; Johnson

2018, 1146, 1148; 2019 154–155). Jedoch lege dies Menschen nicht auf ihre Beziehung zur jeweiligen Umwelt fest. Vielmehr interpretiert Johnson die Möglichkeit, Praktiken in Bezug auf die Umwelt zu schaffen, die das eigene Selbstverständnis prägten, gerade als eine Form von Freiheit (vgl. Johnson 2018, 1148). So kann hier im Comic *natsukashii* als eine durch die Beschaffenheit der Natur ausgelöste Haltung zur Praktik der Malerei verstanden werden, aber auch als Ausdruck eines die eigene Identität der Maler prägenden Selbstverständnisses.

Später kommt dieser Haltung noch eine metaphysisch-spirituelle Komponente hinzu: Als die Zeichnerin dem Tanuki eine Postkarte von Hokusais *Unter der Welle im Meer vor Kanagawa* zeigt, erzählt er ihr die Geschichte Namis: Sie war als Kind eine Person auf einem der abgebildeten Fischerboote und hat den Tsunami überlebt, wodurch sie die Fähigkeit erlangt hat, »das Kräuseln des Meeres zu sehen«, um nahende Naturkatastrophen vorhersagen zu können (JFM, 92–93). Das Wasser, das Nami betrachtet, bekommt von Meurisse eine ganze Seite aus Namis Perspektive spendiert und sticht so deutlich

Abb. 1: Das Kräuseln des Wassers aus Namis Perspektive (JFM, 94–95). Statt Hokusai lässt sich vermuten, dass für das rechte Bild auf S. 95 Utagawa Hiroshiges *Die Strudel von Awa* (1855) Pate steht (vgl. Schlombs, 40–41). Ebenso wird der Kontrast deutlich, wenn man das Panel auf S. 95 mit dem Bild des ruhigen nächtlichen Meeres auf S. 78 kontrastiert.

heraus (Abb. 1). Obwohl hier nur das kräuselnde Wasser eines Teichs dargestellt wird, der laut Tanuki aufgrund seines salzigen Geschmacks zudem einen Teil eines Meeresarms bildet, wirkt dieser auf malerischer Ebene durch den flüchtigen wie schwungvollen Pinselstrich wie eine weite stürmische See. Hier sind noch nicht einmal Meer und Horizont klar voneinander zu unterscheiden. Im gesamten Comic ist dies vielleicht das abstrakteste und hervorstechendste Bild, was die Relevanz des Meeres für das Thema des Werks betont (vgl. Abb. 1). Durch die Fokalisierung von Namis Blick auf das Meer im rechten Panel werden hier die im *fūdosei* wahrgenommenen Qualitäten des Wassers deutlich. Meurisse vermittelt diese Qualitäten durch die malerische Praktik. Auf diese Weise lässt sie die Leserinnen und Leser an ihrem durch *fūdosei* hervorgebrachten Verständnis der Rolle von Wasser in der Selbstkonstitution des Menschen und seiner Umwelt teilhaben.

Nach Gerard Bachelards *L'eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière* (1942), das auch auf die Vorstellung und die Materialität von Wasserbildern eingeht, lässt sich dieses Bild vielleicht als tiefes, trübes und gewalttätiges Wasser kategorisieren (vgl. Bachelard, 62, 191, 204). Da es in seinem Werk eher um literarische Formen der Vorstellung von Wasser geht, versteht er

> [u]nter Imagination (vgl. frz. *image*: Bild) […] Einbildung im wörtlichen Sinn, also die Entstehung innerer Bilder. Dabei unterscheidet er zwischen zwei Aspekten der Imagination, einem formalen und einem stofflichen. […] Beide, Form und Materie der Imagination, operieren zusammen, jedoch geht es Bachelard besonders um den materiellen, stofflichen, Aspekt der Bilder […]. (Ohnmacht, 56)

Ohnmacht resümiert: »Bilder von Wasser, die dem Element eine kulturelle Form geben, sind also nicht zu trennen von den stofflich-materiellen Qualitäten des Wassers, die phänomenologisch wahrnehmbar und körperlich erfahrbar sind« (ebd., 57). So fragt die Zeichnerin den Tanuki während ihres Gesprächs, ob Katsuhika Hokusai die Welle selbst gesehen hätte. Das Tier antwortet: »Nein. / Sein Druck bezeugt ihn durch Vorstellungskraft« (JFM, 94).[11] Erneut geht es hier also nicht um eine Projektion auf oder Interpretation von Natur, welche diese als bedeutend darstellt, sondern gerade die Vorstellungskraft wirke hier als eine Bestärkung der Natur, so, wie wir sie durch unsere Empfindungen vorfinden. Mit Bezug auf Johann Gottfried Herder stellt Watsuji fest:

> *Die Einbildungskraft des Menschen ist klimatisch.* [Niemand] […] kann sich einen Begriff oder eine Vorstellung von etwas machen, das [er oder sie] […] in seinem eigenen Land nicht empfindet. [Personen sind] also bei […] [ihrer] Begriffs- und Vorstellungsbildung in hohem Maße klimatisch bestimmt und damit ist auch […] [deren] Einbildungskraft festgelegt. Diese wiederum ist stark von den Kräften der Überlieferung geprägt (1997, 191, Herv. i.O.; vgl. auch Mayeda, 65–66).

Hokusais Bild überliefert hier also dessen Vorstellung des Tsunamis mit den vom Maler durch *fūdosei* hervorgebrachten Qualitäten der großen Welle.

Dass in diesem Comic Imagination, Kunst und Natur zusammengedacht werden, wird auch durch den Ort des ›Spiegelteichs‹ deutlich, welcher, wie die Zeichnerin bemerkt, ein spiegelndes Abbild von ihr auf der Wasseroberfläche erzeugt, während sie eigentlich gerade ein Abbild erzeugen möchte, indem sie das Gewässer und die ihn umgebende Natur malen möchte: »Eigenartig. / Ich betrachte die Natur, und dabei scheint sie mich zu betrachten« (JFM, 97). An dieser Stelle wird das von Watsuji angesprochene »›Reflektieren‹ […] im visuellen Sinn verstanden […], nämlich als Anstoßen und Zurückgeworfenwerden [sic] und als etwas in diesem Zurückgeworfenwerden sich Zeigendes« (Watsuji 1997, 8). Der Teich zeigt ihr sodann ein Abbild ihrer heimischen Landschaft – also ihres *fūdos*. Nami erschließt sich derweil anhand des Kräuselns des Wassers, ob eine Naturkatastrophe heraufzieht (vgl. JFM, 103). Da laut Watsuji Menschen und Natur in und durch ihr *fūdo* miteinander verbunden seien, kann Nami die mit Bedeutung aufgeladene Natur also hier ›lesen‹. Somit thematisiert der Comic auf mehreren Ebenen das Thema des medialen Abbilds, nicht nur als einfache Spiegelung, sondern auch reflexiv als zeichnerisches Abbild einer Spiegelung. Im Falle von Hokusai ist dies dann ein gedanklich überliefertes, sowie durch *natsukashii* idealisiertes, (Ab)Bild, welches gerade durch die Vorstellungskraft des Malers eine fūdo-affimierende Wirkung habe (vgl. auch Abel, 41–78).

Ukiyo-e-Landschaften in Tradition von Katsuhika Hokusai als Symbol für die Vergänglichkeit der Natur: Die malerischen Hintergründe von *La jeune femme et la mer*

Wurde sich im vorherigen Abschnitt schon auf die zeichnerische Machart des Comics bezogen, so soll dieser Abschnitt diesen Punkt im Hinblick auf die genaue thematische Rolle von *Ukyio-e*-Bildern und der Rolle von ›Landschaft‹ noch einmal vertiefen. So rekurriert die bildliche Gestaltung, insbesondere durch die auffälligen Landschaften im Comic, auf die Vergänglichkeit der Natur und unterstreicht so die Qualitäten, welche die Zeichnerin am Anfang als Japan-spezifisches *fūdo* bemerkt. Die Landschaftszeichnungen nehmen im Comic häufig als *Splash page* eine gesamte Seite ein, auf denen Figuren im Verhältnis zur sonstigen Umgebung im Bild (fast) gar nicht zu erkennen sind und auch keine weiteren Comicmerkmale wie Sprechblasen präsent sind (vgl. z. B. JFM, 8, 21, 40, 45, 69, 72, 78, 83–85, 95, vgl. Abb. 2 und 3). Dass Landschaften und deren mediale Repräsentation als Konzept und Thema dieses Comics eine wichtige Rolle einnehmen, wird schon gleich am Anfang deutlich, wenn der Tanuki der Zeichnerin das Konzept von *shodō* (書道) erklärt, der traditionellen japanischen Kalligrafie:

> Geben Sie etwas Wasser … / auf den abgeschrägten Teil, man nennt ihn … / …das Meer. / Dann bringen Sie mit Ihrem Tuschestift… / …das Wasser auf die andere Seite, das Land. Reiben Sie mit dem Tuschestift auf dem Land. […] / Jedes geschriebene Wort bildet präzise das Objekt ab, das es beschreibt. //Shodo [sic] vereint Sprache, Auge und Hand mit den tiefsten Gründen des Bewusstseins. (JFM, 11–12)

Hier tauchen alle bisher angesprochenen Themen des Comics auf einmal auf: Erstens wird bereits die Verbindung zwischen den beiden Gegensätzen Land und Meer geschaffen und in der Praktik *shodō* treffen ›Meer‹ und ›Land‹ aufeinander. Das Wort, welches die Zeichnerin – deren Hand vom Tanuki geführt wird – mit dem Tuschepinsel zu Papier bringt, bedeutet ›Landschaft‹ (山水, ›Sansui‹) und setzt sich aus den Schriftzeichen für ›Berg‹ (山, ›Yama‹) und ›Wasser‹ (水, ›Mizu‹) zusammen. Wie Nami am Ende des Comics behauptet, kreise »zwischen den beiden […] das Leben« (JFM, 109). Zweitens wird die Kalligrafie aufgrund ihrer Praktik (beide nutzen Pinsel und Tusche) und Bildhaftigkeit, die der Tanuki beschreibt, mit bildender Kunst gleichgesetzt. So gesehen malt die Zeichnerin bereits ganz zu Anfang japanische ›Landschaft‹. Drittens geht es darum, wie Kunst durch das Bewusstsein die Wahrnehmung des Gemalten prägt, es sich dabei jedoch nicht um eine Interpretation handelt, sondern um in durch Praktiken, hier der Schriftsprache, wahrgenommene Eigenschaften:

> What is disclosed is what […] »shows itself,» or »becomes manifest« in relation to […] language, and overall form of life that constitutes our standpoint. Returning to Watsuji's claim that things depend on us to be »what« they are, this would mean that a thing is disclosed or appears »as« something or other through the language, practices, and affective possibilities of the world to which we belong (Johnson 2018, 1140).

Die weiter oben durch *fūdosei* im zweiten Abschnitt beschriebene Ontologie, welche *fūdo* zugrunde liegt, wird auch vom alten Dichter aufgegriffen: »Ukiyo-Drucke sind Abbilder der Welt, *wie sie sich unseren Augen darbieten*« (JFM, 75, Herv. v. DH; vgl. Johnson 2018, 1140). ›Ukiyo‹ stehe laut Dichter ungefähr für ›Fließende Welt‹ und symbolisiere laut Comic »die Unbeständigkeit aller Dinge« (JFM, 75), wie sie auch durch Naturkatastrophen befördert wird, was auch noch einmal im nächsten Abschnitt thematisiert werden soll. Dass die einzelnen Panels eher als Abbilder, denn als ›tatsächlich‹ wahrgenommene Darstellungen zu verstehen sind, lässt sich auch an den ›ausgefransten‹ Panelkanten erkennen, wo der Pinselstrich absetzt. Es handelt sich also schon auf der formalen Ebene nicht um die Veranschaulichung, wie die Zeichnerin ihre Reise wahrgenommen hat, sondern um eine malerisch stilisierte Vermittlung dieser. Die auch von den oben aufgeführten Rezensierenden betonte Schönheit der kolorierten Landschaftszeichnungen wird dabei immer wieder durch das großformatige Design (23,3 x 30,0 cm) betont, wodurch häufig Panels ganzseitig und frei stehen können.[12]

Auf diese Weise ›unterbrechen‹ diese Bilder die Narration des Comics, damit Leserinnen und Leser, wie die Zeichnerin selbst, die Natur (medial vermittelt) in sich aufnehmen und innehalten können. Dieses ›Innehalten‹ bzw. dieser ›Intervall‹ wird in der japanischen Kultur durch das Konzept *ma* (間) beschrieben. Melissa Croteau gibt mehrere Bedeutungen an, für die dieses Konzept stehen kann:

> 1) *Ma* refers to *structuring* absences; that is, it denotes a type of interval between elements; 2) *Ma* refers to the confluence or intersection between SPACE and TIME […] and 3) *Ma* assumes *movement* rather than stasis, as the pause or interval is considered interstitial space to be traversed as part of a process or journey (Croteau, 48, Herv. i.O.).

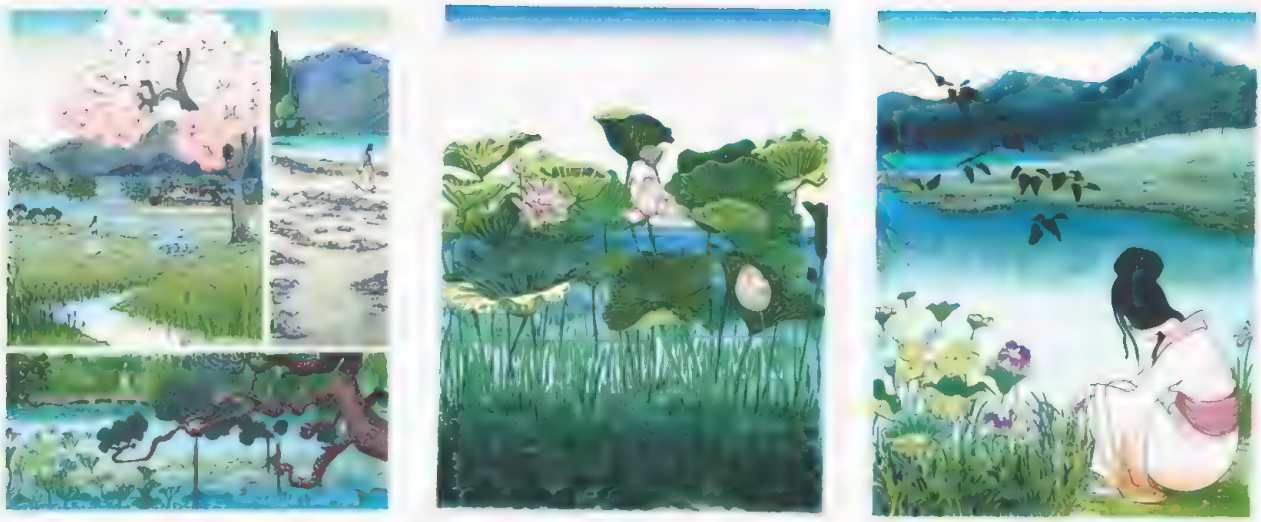


Abb. 2: Nami, wie sie durch die japanische Landschaft wandert. Mittig (S. 84) Darstellung der Seerosen in einem einzigen ganzseitigen Panel, welches auf der darauffolgenden Seite als die Perspektive von Nami enthüllt wird (S. 85). Hier ist auch oben das für *Ukyio-e*-Gemälde typische so genannte *ichimonji bokashi* (一文字ぼかし) zu erkennen, die blaue Linie oben, die den Horizont repräsentiert (vgl. Schlombs, 41).

Übertragen auf das Medium des Comics lässt dieser ›Intervall‹, den *ma* darstellt und der über Zeit und Raum hinausgeht, an die Panelübergänge denken, da auch im ›Gutter‹ die Bewegung, die zwischen einzelnen Panels angenommen wird, mit der strukturierenden Abwesenheit im ›Zwischen‹ des Panelübergangs verknüpft ist. Auf der diegetischen Ebene tauchen diese ›Intervalle‹ ebenfalls während der Wanderung der Zeichnerin auf: So sind Personen in den Panels, in denen Landschaft im Fokus steht, häufig nur klein zu sehen, ebenso wird meist auf Sprechblasen verzichtet, sodass die Bilder ganz ›für sich‹ stehen können. Es liegt hier, nach Scott McCloud, eine »Aspect-to-Aspect Transition« vor, eine Art des Panelübergangs, bei dem es darum ginge, die Augen über die Seite wandern zu lassen, um verschiedene Aspekte eines Ortes oder einer Stimmung aufzunehmen (vgl. McCloud 1994, 72, 74). McCloud sieht diese Art des Panel-Übergangs als eine der zentralen Eigenschaften von japanischen Comics an (vgl. ebd., 78–79). Weiter führt er aus, dass die Comics, welche dominant ›Aspect-to-Aspect‹-Panelübergänge nutzten, »so often emphasize *being there* over *getting* there« (ebd., 81, Herv. i.O.).[13] Somit bildet die Landschaft im Comic eine Art ›Pause‹ sowohl für die Leser_innen als auch für die Protagonistin auf ihrer Reise durch Japan, die das Verweilen in der Landschaft auf den Seiten begünstigt. Dies wird auch an der unten noch weiter beschriebenen Kolorierung von Isabelle Merlet deutlich (vgl. Abb. 2, ebenso wie JFM, 13, zweite Panelreihe; 27, 39–40, 83–85, 111).

Auf diese Weise bringt Meurisse uns die durch ihre Illustrationen gefilterte Wahrnehmung der Landschaft und somit das japanische *fūdo* noch näher. Die Statik des unbewegten Bildes, das einen einzigen Moment in der Zeit einfriert, lädt die Augen zum Wahrnehmen der Farbflächen und feinen Schattierungen ein (vgl. Abb. 3).

Abb. 3: »Ist es die Verbindung mit der Erde, die uns alle vereint?«, philosophiert die Zeichnerin noch im Panel auf S. 44. Das darauffolgende ganzseitige Panel auf S. 45 scheint dies zu bejahen. Die Natur steht hier im Vordergrund, nur klein ist die Zeichnerin in der Landschaft zu erkennen. Besonders dann, wenn die Natur in Dialogen thematisiert wird, taucht kurz danach diese Art von Panels auf (vgl. auch JFM, 111).

fūdosei als Naturkatastrophe: Das Meer als Lebensspender und -nehmer

> Vor allem im Zusammenhang mit […] [den] sog. ›Naturgewalten‹ treffen wir rasch gemeinsame Vorkehrungen, die uns Schutz gewähren. Das Sich-selbst-Verstehen, wie es durch das Klima zustande kommt, zeigt sich gerade in der Erfindung solcher Maßnahmen (Watsuji 1997, 10).

Wird die Natur auf der bildlichen Ebene zwar insgesamt positiv, wenn auch durch den *Ukiyo-e*-Stil sowohl idealisiert als auch als vergänglich konnotiert, so werden diese Attribute an verschiedenen Stellen im Comic unterschiedlich gewichtet. So wird insbesondere dann ihre Vergänglichkeit betont, wenn auf Naturkatastrophen und deren Auswirkungen eingegangen wird. Wie Nami bereits bemerkt, »leben [die Einheimischen] schon seit langer Zeit mit Naturkatastrophen« (JFM, 82). Diese jedoch überhaupt erst als solche zu bezeichnen, ist ebenfalls ein Ausdruck von *fūdo*. Um dies zu verdeutlichen, führt Watsuji folgendes Beispiel an: »Der kalte Wind wird […] als der von den Bergen Herabblasende, oder […] als trockener Wind, erlebt. Der Frühlingswind kann der Wind sein, der die Kirschblüten verweht oder die Meereswellen liebkost. Die Sommerhitze ist eine Hitze, die das üppige Grün verdorren läßt, aber auch die Kinder zum Spielen ins Meer lockt.« (Watsuji 1997, 9). Dementsprechend ist es nach diesem Verständnis möglich, dass ein Taifun mit starkem Wind, Erdbeben oder Tsuna-

mis aus menschlicher Sicht als Katastrophe gewertet werden.[14] Die Zeichnerin stellt jedoch fest, dass die einheimischen Menschen, denen sie auf ihrer Reise begegnet, eine normalisierende und akzeptierende Haltung gegenüber diesen Katastrophen haben und sie als Teil des Lebens ansehen, da materielle Schäden wiederaufgebaut werden könnten (vgl. JFM, 56, 63).[15] Dabei wird Wiederaufbau ebenso mit Leben gleichgesetzt: »Wir schätzen das Vergängliche, das sich in seiner Erneuerung der Ewigkeit nähert«, denn Erneuerung stünde aus Sicht des Tanukis für Wiedergeburt (JFM, 54). »Erneuerung oder Rückbesinnung« müssten kein Gegensatz sein, wenn die Erneuerung von Gebäuden an deren Ursprung erinnert (vgl. JFM, 76). Diese Haltung drückt sich im Comic auch durch die Gestaltung der Hintergründe im *Ukiyo-e*-Stil aus, welche, wie oben bereits ausgeführt, für Meurisse die Unbeständigkeit der Natur betonen, welche bei Naturkatastrophen besonders deutlich wird.

Ebenfalls kommt im Comic häufiger die Frage auf, inwieweit mit den Auswirkungen von Naturkatastrophen umzugehen ist und wie dies auch das *fūdo* beeinflusst: Sollen zerstörte Strukturen wieder aufgebaut werden oder Präventivmaßnahmen durch Vorrichtungen getroffen werden, die als (sowohl von der Zeichnerin, als auch von Einheimischen als solche wahrgenommene) ›Fremdkörper‹ in der Landschaft stehen und sowohl die Sicht auf die Natur als auch den Blick auf die ursprünglichen Gebäude versperren (vgl. JFM, 63–64)?[16] Im Comic auftretende Figuren tendieren auch deswegen eher zu der Ansicht , Gebäude wieder aufzubauen, da die Schutzmaßnahmen, wie ein Tsunamiwall aus Beton, der Bevölkerung die Ausübung kultureller Praktiken verwehren. Wie auch Watsuji ausführt, würden bestimmte Handlungen der Menschen erst dadurch möglich, dass diese die Natur verändern. Dies führe jedoch auch dazu, dass andere Vorgänge, die Menschen ebenfalls wichtig seien, unterminiert würden (vgl. Watsuji 1997, 10; vgl. Johnson 2018, 1142; 2019, 146). So kommentiert ein Teilnehmer einer Parade »[z]u Ehren der Göttin Benten[,] [d]er Hüterin des Ozeans«, den Tsunamiwall wie folgt:

> Sehen Sie, welchen Umweg wir jetzt machen müssen, um die Göttin Benten aufzusuchen? […] / Sehen Sie. Wir sind vom Meer abgeschnitten. / Wie sollen wir mit ihm reden, wenn man es nicht sehen kann? Warum sollen wir die Boote nehmen, wenn wir seine Stimmung nicht erkennen? Wie auf Gefahren reagieren? Ja, wie? / Unsere Reflexe schwinden. Wir rosten ein (JFM, 63, 65).

Durch diese Passage rekurriert der Comic auf animistische Glaubensrichtungen in Japan, welche, vereinfacht, davon ausgehen, dass die Natur durch Götter, so genannte *Kami* (神), beseelt sei. (vgl. Rambelli 2019, 3, 10).[17] Dies gilt entsprechend auch für das Meer, welches in folkloristischen Glauben eingebettet ist, was deutlich wird, als der Tanuki der Zeichnerin eine Legende erzählt, in der Naturkatastrophen ebenfalls mit dem Meer in Verbindung gebracht werden: »So wisset denn, Ihr Ahnungslosen, dass einst die Menschen glaubten, der Gott Kashima halte am Weltengrund einen Riesenwels [namens Ōnamazu, 大鯰, DH] fest. / Als der Gott sich abwandte, bewegte sich der Wels … / … und löste ein Erdbeben

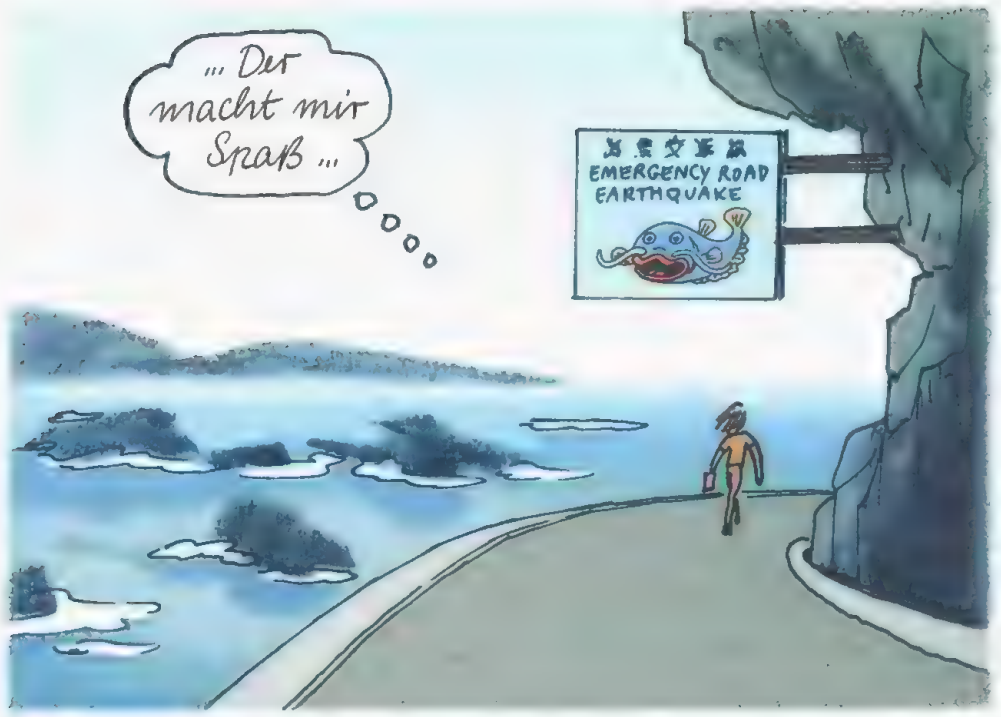


Abb. 4: Der Fisch Ōnamazu, der Spaziergänger auf einer Notfallstraße für Erdbeben begrüßt und laut japanischer Folklore Erdbeben unter Japan verursachen soll. Diese Schilder gibt es in Japan wirklich (JFM, 58).

aus« (JFM, 55, vgl. Ouewehand, 6, 15, 41, 51, 56; Lévi-Strauss 141).[18] Dass Japan jedoch auch dies positiv annimmt, wird deutlich, als die Zeichnerin wenig später an einem Schild auf einer Notfallstraße entlang geht, die im Falle eines Erdbebens als Rettungsstraße genutzt werden kann, auf dem eben jener Fisch als Maskottchen zu sehen ist (vgl. Abb. 4). Aufgrund seiner fröhlichen Erscheinung kommentiert sie sarkastisch: »…Der macht mir Spaß…« (JFM, 58)

So steht auch hier die Ambiguität im Vordergrund, dass in der Folklore der Fisch gefürchtet, in Japan aber zugleich in Form eines Maskottchens geehrt wird (vgl. Ouwehand, 79–80; vgl. Wilde, 16–27). Ähnlich spricht auch eine Souvenirhändlerin davon, dass die Bevölkerung »dem Meer [jedes Jahr] für seine Wohltaten dankt / [...] Es nimmt uns vieles… / doch spendet es uns Leben.« (JFM, 63) Diese Auffassung deckt sich nach Peter Pörtner auch mit der von Literaturwissenschaftler Okada Kikuo:

> Das Meer (umi) [bedeutet] für die Japaner schon seit dem Altertum dreierlei: 1. Ein Nahrungsspeicher […] neben dem Reis gleichsamen die andere Hälfte des »›täglichen Brots« 2. Ein Verkehrs- und Transportweg. […] 3. Etwas, das Dinge und Menschen verschlingt[,] […] aber das bedeutet nicht, daß das Meer in dieser Hinsicht nur als Ungeheuer gesehen wird. […] Das japanische Wort, das diese doppel-, wenn nicht gegensinnige Erhabenheit – gerade in bezug [sic] auf das Meer – am deutlichsten bezeichnet,

> lautet »kashikoshi«. Dieses häufig auftauchende Epitheton für das Meer umfaßt folgende Bedeutungen: schrecken- oder respekteinflößende Macht; das Gefühl des Respekts selbst, das man einer Autorität, einer »erhabenen« Erscheinung überhaupt entgegenbringt; Vorzüglichkeit, Überlegenheit; das Wichtig-Bedeutsame; das Erstrebens- und Wünschenswerte; das Geschickte, die Gewandtheit; das Außerordentliche, Extreme (281).

Dass die Natur gütig ist, wird auch deutlich durch Nami als Verkörperung der Göttin Benten, zu der die Zeichnerin eine Ähnlichkeit feststellt (vgl. JFM, 65). Nami schickt ihre Liebhaber in die von den Katastrophen betroffenen Regionen, um dort Hilfe zu leisten (vgl. ebd., 104).

Zusammengefasst nimmt das Meer im Comic auf der Handlungsebene also drei Funktionen ein: Zum einen wird es als beseelt und lebensspendend verstanden, aber auch zum anderen als, durch Tsunami-Wellen, zerstörerisch. Das *fūdo* führt hier also zu einer gegenseitigen Beeinflussung von Klima und Kultur: Menschen etablieren durch die Schutzmaßnahmen wie Betonwände, die an der Küste vor Tsunamis schützen sollen, zwar ein sicheres Leben, untergraben so jedoch auch traditionelle Praktiken wie das Anbeten der *Kami*. Gleichzeitig kann das Meer eine helfende Funktion aufweisen, wenn, wie von einem Paradenteilnehmer angesprochen, die Menschen mit ihm kommunizieren und sich so auf Naturkatastrophen vorbereiten können. Auf diese Weise entsteht der Eindruck, diese würden zu Japans nationaler Identität gehören, wie die Zeichnerin nicht nur durch die Menschen, mit denen sie spricht, sondern auch durch das Kunstwerk von Katsuhika Hokusai erfährt (vgl. auch Suter, 218-219, 229).

Fazit: Die Bedeutungsvielfalt des Meeres in *La jeune femme et la mer*

Das philosophische Konzept von *fūdo* ermöglicht eine Beschreibung der Art und Weise, wie Menschen und Natur im Klima miteinander verbunden sind und durch die Wahrnehmung von Qualitäten der Natur zu einer Form der Selbsterkenntnis gelangen. Indem die Hauptfigur in *La jeune femme et la mer* die Natur in einer Mischung aus für sie bekannten und unbekannten Elementen wahrnimmt, gelangt sie so nicht nur zu einem Verständnis über ihre sich über die Zeit verändernde Position in Japan. Die sie prägenden Erfahrungen ihres heimischen französischen *fūdo* werden auch mit neuen Bildern bereichert: Sie entwickelt sich von einer Außenstehenden zu einer Künstlerin, die mit der Natur Japans vertraut ist. Ebenso kann sie durch die die Natur prägenden Praktiken des Ackerbaus, die sie zu Anfang des Comics bemerkt, nachvollziehen, wie Menschen dadurch, in der Interaktion mit der Natur, nach *aidagara* in Verbindung zueinander stehen. Im Gespräch mit japanischen Malern greift der Comic diesen Aspekt noch einmal im Hinblick darauf auf, wie auch kreative Praktiken die Vorstellung über Natur anregen können und nach Watsuji die Vorstellungskraft ebenfalls ein von *fūdo* beeinflusster Aspekt des menschlichen Selbstverständnisses im ›Heraustreten‹ in die Natur

ist. Konkret wird dies auch in Katsuhika Hokusais *Die große Welle vor Kanagawa* verhandelt, welches als *Ukiyo-e*-Kunstwerk sowohl auf die Vergänglichkeit der stets im Fluss befindlichen Welt durch Katastrophen wie den abgebildeten Tsunami rekurriert als auch die Rolle der menschlichen Vorstellungskraft im Hinblick auf kulturelle Zuschreibungen des Meeres betont. Denn während die Zeichnerin in Japan auch mit der Frage konfrontiert wird, wie Naturkatastrophen zu begegnen sind und wie mit dem Wiederaufbau von beschädigten Bauwerken umgegangen werden soll, charakterisieren die Japaner, denen sie begegnet, das Meer in animistisch-shintoistischer Tradition auch als gütig. Hierfür stehen stellvertretend Nami als Vermenschlichung der Göttin Benten ein, wie auch der Wels Ōnami, der zwar der Sage nach Tsunamis erst auslöst, aber auch als Maskottchen für Notfallstraßen dient.

Auf formaler Ebene rekurriert der Comic mit Scott McClouds »Aspect-to-Aspect-Transition« auf das japanische Konzept von *ma*, das als ›Pause‹ bzw. ›Intervall‹ die Leser_innen dazu einlädt, die von Meurisse bildlich vermittelten Qualitäten der Natur mit ihrem Blick über die Seiten wandernd wahrzunehmen und das bildlich vermittelte *fūdo* selbst nachzuvollziehen. Somit weist der Comic auf gewisse Weise auch immer ein selbstreflexives Moment auf, wenn es darum geht, Natur durch Kunst mit bestimmten Qualitäten darzustellen – ebenso wie es die japanischen Maler tun, denen die Zeichnerin begegnet.

Zuletzt soll noch einmal der Themenkomplex der Zuschreibungen von japanischer Identität angeschnitten werden: So stellt der Comic selbst den Konnex zwischen japanischer Identität und Naturkatastrophen her, ohne diese zu problematisieren. Dies mag daran liegen, dass die Protagonistin als eine Art Beobachterin vor Ort ist. Jedoch bettet auch extradiegetisch Catherine Meurisse Japan hier in etablierte Narrative der Naturverbundenheit ein und bedient so Stereotype des *nihonjinron* im weiten Sinne: Laut Stephan Köhn lassen sich diese Darstellungen auch als eher romantisiert problematisieren, wenn im Comic ein Bild der nationalen japanischen Identität geschaffen wird, die ein besonders tugendhaftes Zusammenleben mit der Natur betont (vgl. 268). Inwiefern dies zutrifft – auch, wenn der Kontrast zwischen Leben mit dem Meer in Einklang und Zerstörung im Comic immer wieder durch Gespräche mit Einheimischen anekdotisch belegt ist – soll an dieser Stelle nicht beantwortet, aber zumindest als weiterführende Frage aufgeworfen werden (vgl. Pörtner, 281; Hendry 171–172).

Was *La jeune femme et la mer* letztendlich jedoch leistet und als ›Ocean Comic‹ hervorhebt, ist, wie Wasser und Meer kulturell konnotiert werden. Wie bereits am Anfang dieses Aufsatzes durch Scott McCloud verdeutlicht, zeichnet er sich so auf Bildebene durch eine Art von »universelle[r] Verständlichkeit« aus und kann sich durch die Konventionen des Magischen Realismus »der Wirklichkeit entziehen […] und [gerade in den Momenten, wo nur Natur gezeigt wird] […] ohne Sprache funktionier[en]« (Ohnmacht, 290; vgl. auch Böhme, 11–13, Abel, 41–78, 328). So gilt es, Wasserbilder kulturell durch Medien immer wieder neu zu verhandeln, wenn wir uns weiterhin, mit dem anfänglichen Epigraph von Salin gesprochen, mit der Welt verbinden wollen, die uns umgibt (Salin, o.S.).

Bibliografie

Abel, Matthias: Wasserbilder als filmische Denkfiguren. Eine Reflexionstheorie filmischer Bildlichkeit. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2016.

Arnold-Kanamori, Horst: »Nihonjinron« – Japantheorien und Japankult. Bemerkungen zur »Japanischen Kulturtheorie« Japankult. In: Facetten des modernen Japan. Hg. v. Hannelore Eisenhofer-Halim, Peter Pörtner und Holger Wöhlbier. Frankfurt a.M. [u.a.]: Peter Lang, 1999, S. 9–35.

Bellah, Robert N.: Japan's Cultural Identity. Some Reflections on the Work of Watsuji Tetsuro. In: The Journal of Asian Studies 24.4 (1965), S. 573–594.

Bernier, Bernard: National Communion. Watsuji Tetsurō's Conception of Ethics, Power, and the Japanese Imperial State. In: Philosophy East & West 56.1 (2006), S. 84–105.

Böhme, Hartmut: Umriß einer Kulturgeschichte des Wassers. Einleitung. In: Kulturgeschichte des Wassers. Hg. v. Hartmut Böhme. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Taschenbuch, 1988, S. 7–42.

Boteva-Richter, Bianca: Der Methodentransfer nach Watsuji Tetsuro. Ein abendländisch-asiatischer Vorschlag für das Arbeiten im interkulturellen Bereich. Nordhausen: Verlag Traugott Bautz, 2009.

Clausse, Dominique: La Jeune Femme et la Mer. De l'Art et du Japon. In: Culture-tops.fr. <https://www.culture-tops.fr/critique-evenement/bd/la-jeune-femme-et-la-mer>. 22.01.2022. Letzter Zugriff am 30.07.2023.

Croteau, Melissa: Transcendence and Spirituality in Japanese Cinema. Framing Sacred Spaces. London/New York: Routledge, 2022.

DiNitto, Rachel: Narrating the cultural trauma of 3/11: the debris of post-Fukushima literature and film. In: Japan Forum 26.3 (2014), S. 340–360.

Hecht, Roger W.: Only Yesterday. Ecological and Psychological Recovery. In: Resilience. A Journal of the Environmental Humanities 2.3 (2015), S. 166–171.

Heisei Tanuki Gassen Pom Poko [Pom Poko] (Japan 1994; R: Isao Takahata).

Heise, Jens: Das Prinzip der Unergründlichkeit. Plessners Anthropologie und die Frage nach dem Menschen in Watsujis Ethik. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2023.

Heise, Jens: Nihonron. Materialien zur Kulturhermeneutik. In: Im Schatten des Siegers. JAPAN. Bd. 1 Kultur und Gesellschaft. Hg. v. Ulrich Menzel. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1989, S. 76-97.

Hendry, Joy: Learning that Emerges in Times of Trouble. A Few Cases from Japan. In: When the Tsunami Came to Shore. Culture and Disaster in Japan. Hg. v. Roy Starrs. Leiden: Brill, 2014, S. 166–178.

Henshall, Kenneth: Observations on Geomentality in Japan and New Zealand. In: When the Tsunami Came to Shore. Culture and Disaster in Japan. Hg. v. Roy Starrs. Leiden: Brill, 2014, S. 179–192.

Janz, Bruce B: Watsuji Tetsuro, Fudo, and climate change. In: Journal of Global Ethics 7.2 (2011), S. 173–184.

Jeong, Jaehyeon: Nihonjin after 3.11: the construction of Japaneseness in times of national

crisis In: Continuum. Journal of Media and Cultural Studies 37.1 (2023), S. 74–91.

Johnson, David W.: Self in Nature, Nature in the Lifeworld. A Reinterpretation of Watsuji's Concept of Fūdo. In: Philosophy East and West 68.4 (2018), S. 1134–1154.

Johnson, David W.: Watsuji on Nature. Japanese Philosophy in the Wake of Heidegger. Evanston: Northwestern University Press, 2019.

Johnson, David W.: Watsuji's topology of the self. In: Asian Philosophy 26.3 (2016), S. 216–240.

Kasahara, Kensuke: Herders »Ideen« und Watsuji Tetsuro. Zur Geschichte der Herder-Wirkung im außereuropäischen Gebiet. In: Herder und seine Wirkung. Beiträge zur Konferenz der Internationalen Herder-Gesellschaft Jena 2008 [vom 18.–21. August 2008 in Jena]. Hg. v. Michael Maurer. Heidelberg: Synchron, Wissenschaftsverlag der Autoren, 2014, S. 347–351.

Köhn, Stephan: Anime ist nicht gleich Anime. Zur ambivalenten Rezeption japanischer Zeichentrickproduktionen in Deutschland am Beispiel von Miyazaki Hayaos ›Chihiros Reise ins Zauberland‹. In: Nipponspiration. Japonismus und japanische Populärkultur im deutschsprachigen Raum. Hg. v. Elisabeth Scherer und Michiko Mae. Köln [u. a.]: Böhlau, 2013, S. 259–277.

Lévi-Strauss, Claude: Die andere Seite des Mondes. Schriften über Japan. Übers. v. Eva Moldenhauer. Taschenbuchausgabe. Berlin: Suhrkamp 2017.

Liederbach, Hans Peter: Zur Entstehungsgeschichte von Watsuji Tetsurôs *Fûdo*. In: Nachrichten der Gesellschaft für Natur- und Völkerkunde Ostasiens e.V. [NOAG] 167–170 (2000/01), S. 159–179.

Liederbach, Hans Peter: Martin Heidegger im Denken Watsuji Tetsurōs. München: Iudicium, 2001.

Liederbach, Hans Peter: Watsuji on Nature. Japanese Philosophy in the Wake of Heidegger. [Book Review]. In: Contemporary Japan 33.2 (2021), S. 243–248.

Mayeda, Graham: Japanese Philosophers on Society and Culture. Nishida Kitaro, Watsuji Tetsurō, and Kuki Shūzō. Lanham [u.a.]: Lexington, 2020.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperPerennial, 1994.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Übers. v. Heinrich Anders. Hamburg: Carlsen, 2001.

Meurisse, Catherine (W und A), Isabele Merlet (C).: La jeune femme et la mer. Edition spéciale, Edition de Luxe (noir & blanc) Relié – Edition spéciale, 26 novembre 2021. Amazon.fr <https://www.amazon.fr/jeune-femme-spéciale-Luxe-blanc/dp/2205202227> 26.11.2021. Letzter Zugriff: 30.07.2023.

Meurisse, Catherine (W und A), Isabelle Merlet (C): Nami und das Meer [JFM]. Übers. v. Ulrich Pröfrock. Hamburg: Carlsen, 2022.

Nobutaka, Inoue: Introduction: What is Shinto? In: Shinto. A Short History. Hg. v. Inoue Nobutaka, Ito Satoshi, Endō Jun und Mori Mizue. Richmond: Taylor & Francis Group, 2003, S. 1–11.

Ohnmacht, Tina: Wasser im Animationsfilm. Materielle Transformationen, diskursive Interaktionen und strukturelle Analogien. Marburg: Schüren, 2022.

Ouwehand, Cornelis: Namazu-e and their themes. An Interpretative Approach to Some Aspects of Japanese Folk Religion. Leiden: Brill, 1964.

Pörtner, Peter/Heise, Jens: Die Philosophie Japans. Von den Anfängen bis zur Gegenwart. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 1995.

Pörtner, Peter: Mizu ni e o kaku – Bilder ins Wasser malen. Das Wasser in Japan. In: Kulturgeschichte des Wassers. Hg. v. Hartmut Böhme. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1988, S. 279–313.

Rambelli, Fabio: Sea Theologies. Elements for a Conceptualization of Maritime Religiosity in Japan. In: The Sea and the Sacred in Japan. Aspects of Maritime Religion. Hg. v. Fabio Rambelli. London [u.a.]: Bloomsbury Academic, 2018, S. 181–200.

Rambelli, Fabio: Introduction. The Invisible Empire. Spirits and Animism in Contemporary Japan. In: Spirits and Animism in Contemporary Japan. The Invisible Empire. Hg. v. Fabio Rambelli. London [u.a.]: Bloomsbury Academic, 2019, S. 15–45.

Salin, S.: La Jeune Femme et la Mer. In: Bdgest.com. <https://www.bdgest.com/chronique-10743-BD-La-jeune-femme-et-la-mer-La-jeune-femme-et-la-mer.html>. 28.10.2021. Letzter Zugriff am 30.07.2023.

Sakai, Naoki: Translation and Subjectivity: On »Japan« and Cultural Nationalism. Minneapolis: University of Minnesota Press. 1997

Schlombs, Adele: Hiroshige. Köln [u. a.]: Taschen: 2018.

Siskind, Mariano: The Global Life of Genres and the Material Travels of Magical Realism. In: The Palgrave Handbook of Magical Realism in the Twenty-First Century. Hg. v. Richard Perez und Victoria A. Chevalier. Cham: Palgrave Macmillan, 2020, S. 23–65.

Starrs, Roy: Introduction. Cultural Responses to Disaster in Japan. In: When the Tsunami Came to Shore. Culture and Disaster in Japan. Hg. v. Roy Starrs. Leiden: Brill, 2014, S. 1–22.

Suter, Rebecca: Disaster and National Identity. The Textual Transformations of Japan Sinks. In: When the Tsunami Came to Shore. Culture and Disaster in Japan. Hg. v. Roy Starrs. Leiden: Brill, 2014, S. 214–230.

Suzume no Tojimari [Suzume] (Japan 2022; R: Makoto Shinkai).

Ufer, Gesa und Ramona Westhof: Catherine Meurisse. Nami und das Meer. Eine Reise voller Wunder und Weisheit. In: Deutschlandfunkkultur.de <https://www.deutschlandfunkkultur.de/catherine-meurisse-nami-meer-comic-japan-100.html#:~:text=Auch%20inhaltlich%20kann%20„Nami%20und,voller%20Wunder%20und%20voller%20Weisheit.>. 11.03.2022. Letzter Zugriff am 30.07.2023.

Watsuji, Tetsurō: Fūdo – Wind und Erde. Der Zusammenhang zwischen Klima und Kultur. Übers. v. Dora Fischer-Branicol und Okochi Ryogi. 2. Auflage. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1997.

Watsuji, Tetsurō: Ethik als Wissenschaft vom Menschen. Übers. v. Hans Martin Krämer. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2005.

Watsuji, Tetsurō: Herders Geschichtsphilosophie (aus Vorläufer der neuzeitlichen Geschichtsphilosophie. Vico und Herder, 1950). Übers. v. Imanishi Kenji. In: Herder Jahrbuch/Herder Yearbook. Band 11. Hg. v. Rainer Godel und Karl Menges. Heidelberg: Synchron, 2012, S. 203–229.

Weißmüller, Laura: Catherine Meurisse. »Nami und das Meer«. Ein Haiku zur Beruhigung. In: Süddeutsche.de <https://www.sueddeutsche.de/kultur/catherine-meurisse-nami-und-das-meer-carlsen-graphic-novel-japan-charlie-hebdo-1.5599369>. 08.06.2022. Letzter Zugriff am 30.07.2023.

Wilde, Lukas R.A: Im Reich der Figuren. Meta-narrative Kommunikationsfiguren und die ›Mangaisierung‹ des japanischen Alltags. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2018.

Yoshino, Kosaku: Cultural Nationalism in Contemporary Japan. A Sociological Enquiry. London [u.a.]: Routledge. 2006.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: JFM, S. 94, 95.

Abb. 2: JFM, S. 83, 84, 85.

Abb. 3: JFM, S. 44, 45.

Abb. 4: JFM, S. 58.

1] »In einer wunderschönen Farbpalette, einfühlsam, berührend, mit Humor und zum Thema passend gezeichnet, ist ›Nami und das Meer‹ nicht nur ein Reisetagebuch, es ist auch eine – fast philosophische – Möglichkeit, sich wieder mit der Welt zu verbinden, die uns umgibt.« (Salin 2021)

2] Einmal wird *Unter der Welle im Meer vor Kanagawa* von einer einheimischen Souvenirhändlerin sogar als »[s]o etwas wie unsere Mona Lisa« bezeichnet (JFM, 63).

3] Im Comic selbst vergleicht die Zeichnerin die Natur zu Anfang auch mit der Darstellung in Filmen des japanischen Regisseurs und Zeichners Hayao Miyazaki, während der Tanuki Bezug nimmt auf den Studio Ghibli-Film Heisei Tanuki Gassen Pom Poko von Isao Takahta, in dem er selbst mitgespielt habe (JFM, 9). In diesem Film wird ebenfalls die Beziehung zwischen Menschen und Natur thematisiert, indem ein reales Bauprojekt in Japan in den 1960er Jahren als Inspiration für den Film diente, um zu erzählen, wie Tanuki durch dieses ihren natürlichen Lebensraum verlieren.

4] Ebenfalls nicht unerwähnt gelassen werden soll der Umstand, dass Watsujis Typologisierungen von verschiedenen Klimaregionen auf Beobachtungen basieren, die er während einer Bootsreise von Japan nach Europa tätigte (vgl. Mayeda, 63).

5] So ist auch einmal zu sehen, wie sich die Zeichnerin im Bad an der Hitze des Wassers verbrüht, wobei dies zeichnerisch durch ›Cartooning‹ vermittelt wird, indem ihr die ganze Zeit über die Haare steil zu Berge abstehen. (JFM, 74)

6] Im Vorwort zu Watsujis *Ethik als Wissenschaft vom Menschen* (2005) geht Übersetzer Hans Martin Krämer genauer auf diese orthographische Hervorhebung von ›Mensch‹ als Begriff ein, die darauf zurückzuführen sei, dass Watsuji im japanischen Original zwischen zwei verschiedenen Begriffen von Mensch unterscheide: »Das Japanische kennt zwei, in der Alltagssprache kaum unterschiedene, Wörter, *hito* und *ningen*. Watsuji erläutert […], dass

ningen für ihn der immer schon gesellschaftlich gedachte Mensch ist. Nachdem dieser Unterschied einmal eingeführt ist, wird [...] typographisch zwischen Mensch (*ningen*) und Mensch (*hito*) unterschieden werden« (Watsuji 2005, VII).

7] In der deutschen Übersetzung ist derweil – ohne Nennung des japanischen Begriffs – von ›Dazwischen‹ die Rede, was Johnson aber als zu unpräzise ablehnt (vgl. Johnson 2016, 238, Fn 2). Stattdessen betont diese Übersetzung auch aus meiner Sicht besser die Beziehung zwischen Natur und Menschen *zueinander*.

8] Bezogen auf das Verständnis von kulturellen Konventionen rekurriert die Zeichnerin an einer Stelle einmal kurz auf »Levi-Strauss[']sic«, Ansicht, »Japaner [machten] alles andersherum«, als man es in Frankreich gewohnt sei (JFM, 70, vgl. Lévi-Strauss, 113–115). Wie bereits erwähnt, wird die Zeichnerin auch anfänglich häufig auf ihre Distanz als Europäerin und Französin zur japanischen Kultur angesprochen. Dabei steigert sich der Dichter so in eine Diskussion mit der Zeichnerin hinein, dass er behauptet, seines »Erachtens [...] [könne] kein Westler Haikus verstehen oder erschaffen. Sie vermögen es nicht.« (JFM, 18). Der Tanuki derweil beteuert, dass sie *Shodō* oder das Prinzip dahinter »nie verstehen [könne], da [s]ie nicht von hier« stamme (JFM, 12). So tragen beide Figuren zum Konzept *nihonjinron* bei, was gerade daher bemerkenswert ist, da es sich hier um die beiden für Leser_innen sympathisch wirkenden Mentorfiguren für die Zeichnerin handelt, die Meurisse so essentialistisch über ›ihr‹ Land sprechen lässt. Der Comic selbst macht sich jedoch mit dieser Ansicht nicht gemein, wie der Verlauf der Handlung verdeutlicht, worauf an dieser Stelle aus Platzgründen nicht weiter eingegangen werden kann.

9] Die Thematisierung von ›Heimat‹ und nationaler Zugehörigkeit ließe sich mit Johnsons Konzeption von *fūdo* in Verbindung mit seinen Gedanken zur Heideggers Konstitution des ›Selbst‹ ebenfalls thematisieren, wobei hier Watsujis, nach Johnson (und wie auch von Henshall betont) »dubious analysis of the manner in which various national characters are shaped and almost even created by particular geographical conditions« kritisch zu hinterfragen ist (vgl. Johnson 2018, 1139–1141, 1143–1147, s. auch Anmerkung 8). *La jeune femme et la mer* versucht im Gegensatz dazu, darauf umfassendere Antworten zu finden, wenn die Zeichnerin sich an einer Stelle fragt, ob es die Verbindung mit der Erde [sei], die uns alle vereint? (JFM, 44). Dies geht an dieser Stelle jedoch über den Umfang dieses Aufsatzes hinaus.

10] Dabei ist es bemerkenswert, wie ausgerechnet in dieser Szene Sprachbarrieren überwunden werden: Zwar begrüßt die Zeichnerin die Maler mit ›Konnichiwa‹, jedoch unterhalten sie sich danach ohne Kommunikationsschwierigkeiten, die im Comic sonst häufig auftreten, wenn die Protagonistin mit Einheimischen spricht – sie reagiert auch nicht überrascht, dass die Maler sie verstehen. Fast wirkt es so, als ob sich die Gesprächsparteien durch die ›gemeinsame Sprache‹ der Kunst verständigen könnten.

11] Dem Satz kommt auch deswegen im Comic eine zentrale Rolle zu, da er während des gleichen ganzseitigen Panels ausgesprochen wird, der auch das Coverbild des Comics bildet (vgl. Abb. 1).

12] Neben der regulären kolorierten Version ist vom französischen Originalverlag Dargaud auch eine Sonderausgabe veröffentlicht worden, welche Meruisses Tuschezeichnungen in schwarz-weiß belässt. In dieser Version erinnern die Zeichnungen dann vielleicht eher an *Sumi-e*-Bilder, insbesondere, wenn man sich das Cover dieser Ausgabe ansieht (vgl. Meurisse: *La jeune femme et la mer*. Edition spéciale, Edition de Luxe (noir & blanc) 2021).

13] In der deutschen Version heißt es an dieser Stelle, dass der japanische Comic »oft dem Ziel größere Bedeutung zukommen […] [ließe] als dem Weg dorthin«, was ich jedoch als unpassende Übersetzung des oben aufgeführten englischen Originalzitats empfinde, da ich dessen Sinn ebenso – im Sinne von Watsujis Verständnis von *fūdo* – so auffassen würde, dass eher das ›Sein‹ an einem Ort zentral zu setzen ist, als das (nach McCloud ›westlich‹) zielorientierte Dorthin-kommen (McCloud 2001, 89). Weiter betont McCloud ebenfalls die Rolle von Intervallen in der japanischen Kultur und nennt als Beispiel Hokusais *Unter der Welle im Meer von Kanagawa* – wobei für ihn das Konzept des ›Negativraums‹ im Gemälde eine besondere Rolle spielt, welchen er augenzwinkernd als »Nature's *Yin and Yang*« bezeichnet (1994, 82).

14] Naturkatastrophen sind spätestens seit dem Tsumani und Erdbeben, auf den die Atomkatastrophe von Fukushima im März 2011 (zumeist zusammengefasst in der Bezeichnung ›3/11‹) zurückzuführen ist, auch in der Fiktion wieder präsent – zuletzt eindrücklich in Makoto Shinkais Suzume no Tojimari. Laut Nachwort wurde »[d]ie Arbeit an dieser Graphic Novel […] durch den Taifun Hagibis beeinflusst, der die Kanto-Region im Jahr 2019 traf.« (JFM, 116) So entsteht vielleicht der Eindruck, dass der Comic »[b]y showing how the Japanese people's ›true character‹ emerges most clearly in times of disaster, in particular how they respond to this […] catastrophe with exemplary virtue […] all the familiar *nihonjinron* (theory of the Japanese national character) stereotypes« bestärken würde (Starrs, 9). Im Rahmen dieses Artikels kann leider nicht weiter darauf eingegangen werden, was es für die nationale Identitätskonstruktion Japans bedeutet, in Fiktion häufig als von generell wiederkehrenden Desastern gebeutelte Nation dargestellt zu werden (vgl. jedoch u. a. Starrs, 7; Henshall, 187–192; Jeong 84; DiNitto 341–344). Siehe auch die nachfolgende Anmerkung.

15] Wie auch Anthropologin Joy Hendry in ihren 2011 in Japan getätigten Beobachtungen feststellt, begegnen die Japaner zu denen sie auf ihrer Reise Kontakt hatte, der Aussicht auf weitere Naturkatastrophen damit, dass sie ihr Leben normal weiterführen (vgl. Hendry 171–172).

16] Hier stechen besonders zwei nebeneinanderstehende Panels auf Seite 53 hervor: Dort sieht man zuerst, wie die Burg Kumamoto von Gerüsten umhüllt ist, die während eines Erdbebens beschädigt wurde. Als der Tanuki davon spricht, dass »man sich [seitdem] um ihren Wiederaufbau« streite, erscheint die Burg in ihrem ursprünglichen hölzernen Zustand. Ob wir hier fokalisierend gesprochen die Perspektive des Tanukis einnehmen, oder es mit der Vorstellung der Zeichnerin zu tun haben, bleibt unklar.

17] Wie auch Japanologe Stephan Köhn kritisiert, gäbe es in der »›*westlich*sprachigen‹« Literatur, wie er sie bezeichnet, nur allzu häufig die Tendenz, das Land durch »kulturelle Überhöhungen und Verweise auf das Traditionelle« als besonders naturverbunden zu präsentieren, was jedoch eine zu verallgemeinerte Darstellung sei. Dies sei insbesondere dann der Fall, wenn sie durch religiöse Verweise auf dem im Shintoismus vorherrschenden Glauben beruhe, die Natur sei beseelt (268). Tatsächlich finde sich dieser ›Animismus‹ nicht nur im Shintoismus wieder, sondern in vielen Religionen aus dem asiatischen Raum (vgl. Nobutaka, 7).

18] Genau genommen handelt es sich bei dem Gott um *Takemikazuchi*, dem jedoch am Kashima-Schrein Tribut gezollt wird, weswegen er auch als Gottheit von Kashima bezeichnet wird.

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Towards an Ethos of ›Aqua Graphic‹

Representation of Marine Ecology in Select Visual Narratives

Ananya Saha (Kolkata)

Ecology as an episteme has been gaining prominence since the turn of the century, with environmental activism being on the rise. Events such as the Rio Earth Summit (1992), the signing of the Kyoto Protocol (1997), numerous Youth Climate marches, have been landmarks in the planetary climatic history. Post-pandemic, human society might have become a tad more conscious about their ecological responsibilities. Environmental concerns are receiving more visibility, especially with the exponential progression of social media platforms.[1] The genre of post-apocalyptic science fiction films (live action and animated) has become popular. For instance, acclaimed Japanese anime directors such as Hayao Miyazaki (founder of *Studio Ghibli*) and Makoto Shinkai have been active in disseminating ›green‹ narratives through their cinematic oeuvre.

In this context, I shall endeavor to engage with the ›mode‹ of comic, in reference to a specific aspect of narratives pertaining to ecology. I propose to study select graphic tales which engage with the specific concern of aquatic crisis and/or degradation of marine ecosystems. Within a spectrum of visual texts across genre created by artists from various parts of the globe, I intend to critically engage with these ideas: (i) how graphic narratives grapple with the threats to aquatic ecosystems, (ii) representation of the polemics of resistance in the face of said threats, (iii) how the intervention of magic/fantasy/supernatural aids resistance struggle, (iv) the possibility of an ethos of the »aqua graphic«, both in terms of verbality and visuality.

To determine and qualify an ›aqua graphic essence‹, the texts to be closely perused are *Tropic of the Sea* (1990) by Satoshi Kon, *River of Stories* (1994) by Orijit Sen, *Children of the Sea* (2005-11) by Daisuke Igarashi, *The Rime of the Modern Mariner* (2012) by Nick Hayes, and *Carpe Fin* (2019) by Michael Nicoll Yahgulanaas.

The term ›aqua graphic‹ can be considered as an aesthetic subset under the generic umbrella of ecological graphic narratives. In my proposed definition, for a text to be qualified as an ›aqua graphic‹, it must have three key features. Firstly, it has to be invested in

environmental concerns related specifically to water and marine biology. Secondly, it should have a lucid visual stylistic schema that resembles flowing water. In this regard, one relevant example would be the use of the medium of watercolor itself, which elicits an optical smoothness. And finally, it must be life-affirming and sustainable in its approach, drawing upon the ubiquitous adage, ›water is life‹.

When it comes to ecology, there has been a voluminous discourse about ›green‹ purposefulness, peace, and politics. However, Sidney I. Dobrin in the book titled *Blue Ecocriticism and the Oceanic Imperative* opines regarding the ocean's possibilities as the reservoir of sustenance:

> Contemporary environmental conversations and some oceanographic discussions describe the ocean as the place from where human salvation will likely emerge in the wake of environmental destruction; others point out that life on Earth is dependent upon the health of the ocean. The ocean is strange and promising all in one breath. (Dobrin, 1)

Situating the ocean as an original repository of vitality, Dobrin also insists that ecocriticism has always had a ›land based imperative‹, eliding over the ocean and other aquatic bodies. That is why, environmentalism, primarily denoted to be a ›green‹ movement often obscures the ›blue‹ or the marine pertinence. To elaborate further, Dobrin states:

> Blue ecocriticism takes as its objectives the tasks of overcoming ecocriticism's ocean deficit disorder and understanding the implications of claiming such as an ecocritical deficit, including understanding the historical underpinnings of that disorder, extending an ocean-centric critical view, and disrupting the traditional land-centered approach of ecocriticism. (Dobrin, 74)

The chosen graphic texts perhaps represent erasure of the aquatic concern. Satoshi Kon's *Tropic of the Sea* (1990) is an ecologically oriented manga narrative that weaves a fantastical tale concerning the humans and the mer-people, focusing on their symbiotic relationship. In the graphic novel titled *River of Stories*, Orijit Sen traces a real-life eco-activist movement at ground zero, vis-à-vis the destruction of a river ecology due to the construction of a massive dam, interweaved with indigenous, mythical folklore. In Daisuke Igarashi's manga entitled *Children of the Sea*, a human girl is bestowed with the rare gift of friendship with two mutant boys, who give her an enchanted glimpse of the deep-sea realm, otherwise inaccessible to regular individuals. In a neo-fabular approach, Nick Hayes reinvents the Romantic saga of Samuel Taylor Coleridge, in *Rime of the Modern Mariner*, wherein a sailor encounters eerie experiences during his sea voyage. Michael Nicoll Yahgulanaas integrates the native art of his island in the North Pacific Ocean, Haida Gwaii, along with manga, wherein he narrates the misadventure of a man named Carpe who meets a maritime deity.

Pramod K. Nayar, in the article titled »The Climate of Change: Graphic Adaptation, *The Rime of the Modern Mariner*, and the Ecological Uncanny« mentions the major ››three actors‹‹ involved in ecological concerns, »Scientists, environmentalist, and media«. Nayar

further argues that the fourth actor is always left out, aka, the »literary scholar/critic«. To try and situate an ›aqua-graphical‹ intervention in the discourse of environmentalism might contribute to the participatory stance of the missing fourth, a lack that concerns Nayar. In this regard, graphic narratives are pertinent as they are the:

> narrative mode that takes recourse to the medium of graphic novels, which combines both word and image, and is considered by many scholars as not only a form of literature today but also as a necessary development, in terms of form and medium, that responds to the needs of the present moment when trauma, human rights, violence and such subjects are part of public discourses and literary-cultural studies. (Nayar, 26)

Combining the verbal with the iconic, they emphasize the predominant concern regarding ecology, even in a mind that is unaware. Manga culture after the Second World War has been invested in ideas like peace, natural conservation, and ecological harmony. Yuki Masami, in the introduction to *Ecocriticism in Japan* mentions the three phases in which ecocritical discourse gained relevance in the nation: »ecocriticism in Japan began in the 1990s and since then it has developed with at least three different phases: the first phase focusing on translation, the second stage introducing comparative approaches, and the third involving ecocritical interventions in Japanese literature« (Yuki, 2). It is perhaps not surprising that the chosen manga titles pertain to the 1990s and afterwards; and can be considered as »ecological interventions in Japanese literature« and critical discourse. While there are many such texts, the ones chosen are relevant to the chosen context, i.e., ethos of the ›aqua graphic‹.

Waterborn(e) Manga

Japan has survived myriad disasters in the 20th century, both natural and man-made: nuclear bombings, the poisoning of Minamata Bay by the Chisso corporation, the Tohoku earthquake and tsunami and more. Besides, Japanese society faced aggrandized alienation and identity crisis in the wake of the economic ›bubble burst‹ and recession of the 1990s. In this context, the more introverted and sensitive members of the technophilic society sought solace in nature. To cite an example, an audience familiar with the *Studio Ghibli* films would know that Hayao Miyazaki advocates the concept of *furusato*, or the longing for a pre-industrial Japan that possibly does not exist. Whether Miyazaki or Shinkai, their narratives' foci have been discernibly ›green‹, much to the dismay of someone as Dobrin. However, Satoshi Kon's *Tropic of the Sea* is conspicuously involved with aqua-marine concerns. Kon curates an enigmatic relationship between the mundane, land-based, human society and the extra-mundane, underwater mer-community in this manga. In a small coastal town named Amide, a Shinto priest's family has been supposedly responsible for protecting a mermaid's

egg for generations. Every sixty years, the mermaid appears to collect the rare egg, and gifts the family's chief with a new one to guard. If the egg is well cared for, the town is blessed with marine bounty, making the fishermen thrive. As one might be aware, Shinto is an animistic belief system that advocates faith in nature and natural spirits, including aquatic creatures. For instance, the *wani* is a sea dragon/alligator/shark that supposedly blessed maritime trade. Anthony Nanson in the book titled *Storytelling and Ecology: Empathy, Enchantment and Emergence in the Use of Oral Narratives* mentions in reference to such nature worshiping and pantheistic belief systems:

> In diverse cultures elsewhere may be found a recurrent perspective that human beings exist in a network of relationships with an ecosystem understood to be permeated by various kinds of spiritual consciousness and energy, which are imputed to physically distinct entities like animals, plants, rocks and streams and also perceived to have a more intangible presence in the wind, the night, the sea and underground. (Nanson, 177-78)

In Amide, the mythical mer-community is revered by the older generations, who are more spiritually inclined. However, the more contemporary youngsters have their doubts regarding the persisting fable. To them, the mermaid's existence is as elusive as the so-called magical contract that is apparently mutually beneficial. For instance, the male lead Yosuke's father invites a construction mogul to transform the rural town by creating hospitals and other public facilities. Unfortunately, capitalist greed gets in the way of the ancient promise, disrupting the pre-existing symbiosis. Rather than developing sustainable public facilities on a manageable scale, the construction corporation envisions an aquatic amusement park called ›Marineland‹, which shall generate much more revenue. For that purpose, they undertake a series of blasts in the coastline, to mold the topography to their purpose. While some support the move, the others are in vehement opposition. Their disagreement is conceived out of ecological concern perhaps, but veiled as nostalgia and superstition, as many are unaware of the actual, long-term impact of such actions. It is not novel to imagine folklores or bad omens to keep manhandling of nature at bay. In the text, the omen becomes real when the veneer of accord is threatened. As humans celebrate the joyous trajectory of ›progress‹ that disrupts natural equilibrium, magic is invoked as a fail-safe mechanism. In the final chapter, the Amide coastline becomes barren when all aquatic life leaves the bay. Furthermore, the town is heavily damaged by a tsunami and is afloat with debris. The fantastical narrative colors the disaster as a consequence of not returning the egg to the mermaid by the correct hour. However, the tsunami could have been easily triggered by the series of explosions executed by the construction company in a sensitive tectonic zone.

Masami Yuki aptly observes that the concept of harmony itself is problematic. He mentions that ›Japanese societies in the twenty-first century may have taken advantage of a global tendency of seeing »harmony« as ecologically sound, thereby appropriating it, if not

intentionally, to create an ecological self-image (Yuki, 9). The dynamics of the relationship between the mer and human are left undiscussed in the text, in the presumption that it is perfectly harmonious. While the mer philosophy is seemingly static, human beliefs are evolving and dynamic. The mer does not check in with the human caretaker at regular intervals to ensure the protection of her precious progeny. As a Shinto priest, Yosuke's father fails to respect each natural existence and allows the egg to be mishandled, threatening the gestation period of the creature within, whether magical or otherwise. Yosuke loses his mother in a drowning accident, from which he is saved by the ear, even though their family is supposedly under the protection of the mer-people who rule the ocean. The mermaid's egg is at once a site of harmony, in reference to perpetuating the symbiotic relationship, as well as resistance, wherein disaster ensues when the ecological equilibrium is threatened.

Yosuke manages to finally encounter the ancient mermaid because of the tsunami, connecting the mortal and the immortal realms. Yuki opines, »Waves connect, and as such, can be a good material metaphor, so to speak, for the far-reaching connectedness in which we live. Tsunami, or tidal waves, alone can prove the unexpected nearness of remote shores« (Yuki, 174). In terms of interconnectedness of the land and the aquatic spheres, there are several panels in the text wherein the ontic existence of the human characters is optically portrayed as being assimilated with the waves.

The residents of Amide are familiar with aquatic entertainments such as swimming and diving. Feeling a sense of ›oneness‹ with water is commonplace for the townsfolk. In a particular panel of the manga, Yosuke dives off a cliff, planning to swim towards the island housing the mermaid's shrine (Fig. 1). Quite interestingly, within the gestic space, Yosuke's body appears suspended mid-air, as he jumps. Between the cliff and the island ahead, his corporeal entity is framed by the ocean. Taken out of context, it might be difficult to discern whether the character is diving, or floating atop the surface of the water with his face down. Caught between

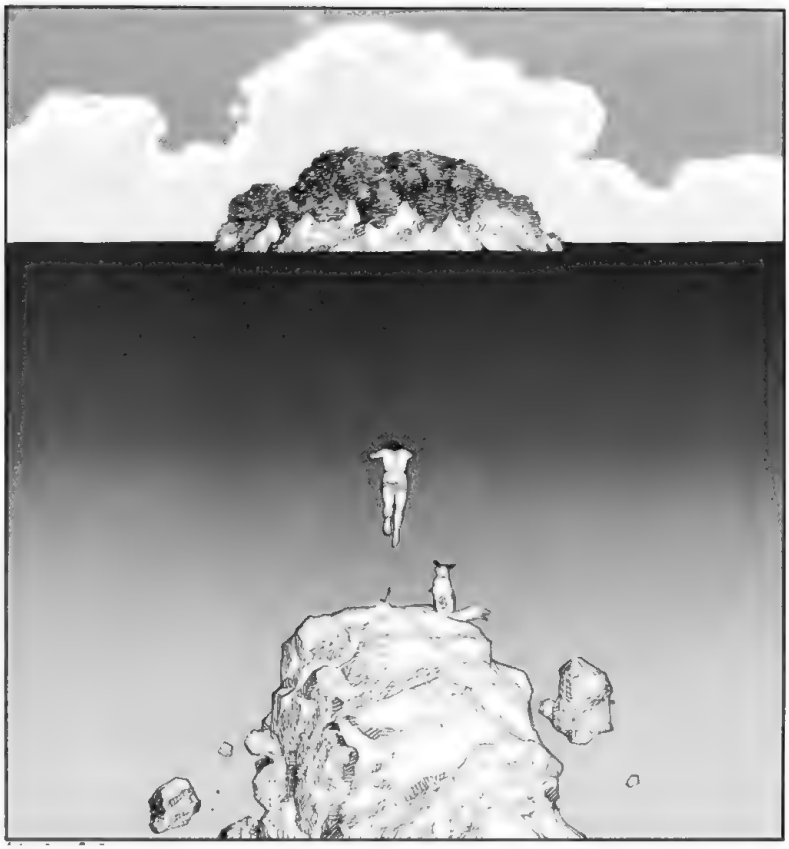


Fig. 1: Yosuke swimming towards Mermaid Island; Kon.

the land and the sea, Yosuke has supposedly become a part of the symbiotic nexus that sustains both the land and the sea. All these panels perhaps contribute to the proposed idea of ›aqua graphics‹, supposedly curated within the texts of choice.

In the cover image of the series, one can observe the three proposed parameters for ›aqua-graphics‹ (Fig. 2). Yosuke is the assumed keeper of the egg, responsible for protecting the land-water balance which has been threatened by the construction corporation. He dominates the forefront, with the mermaid's egg in the background. The egg is the consolidation of future hope and continued promise of sustainability. Even though submerged underwater, Yosuke does not seem uncomfortable. Rather, his internal organs seem a palimpsest on the surface of the egg, his body being portrayed as partly translucent. It seems that his corporeal entity is composed solely of water, providing the artwork with lucidity, which is the second parameter for my ›aqua graphic‹ premise. The visual scheme of the image is ubiquitously blue, representing the underwater life-force which sustains the coastal town, even after a disaster hits the coastline. The use of the color blue is quite significant in this context. Manga is usually published in monochromatic screentone. However, this particular image is conspicuously not in greyscale. Sidney I. Dobrin comments on the prevalence of the color blue when it comes to oceanic ecocriticism, which is perhaps relevant to the text under scrutiny:

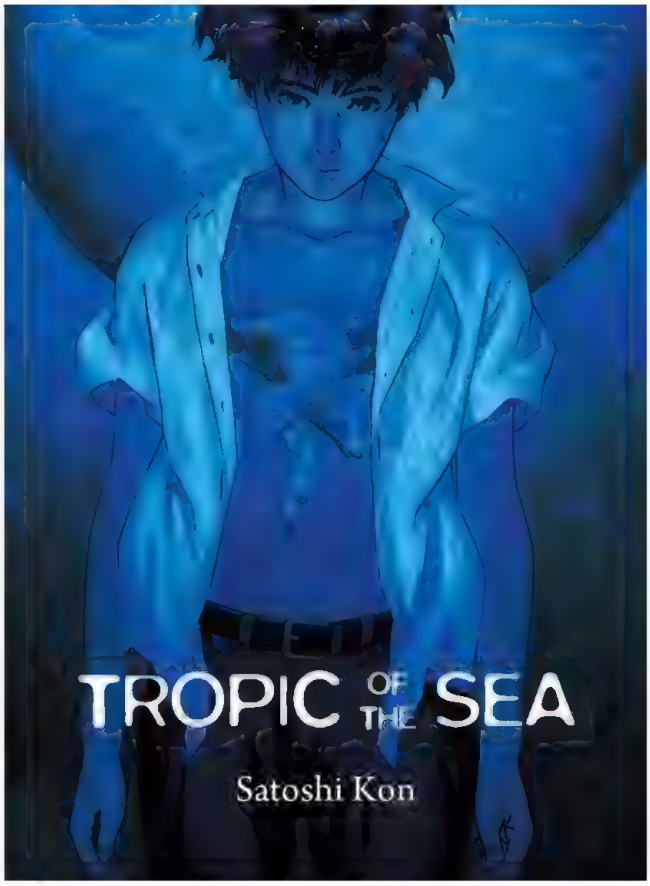
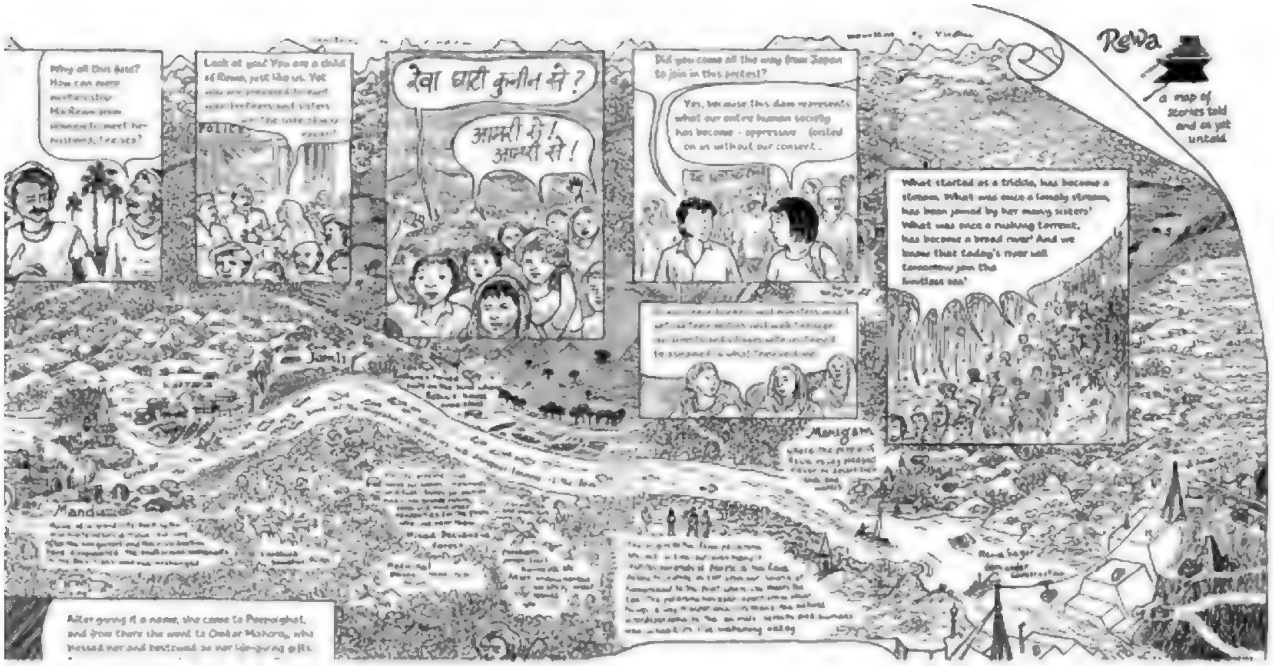


Fig. 2: Keeper of the Balance; Kon.

> The blue of blue ecocriticism stands as more dynamic than a simple metaphor for the ocean within the pairing of blue and ecocriticism/ecocomposition. Blue pours out as an intellectual transition in human environmental consciousness. Blue ecocriticism is named intentionally as such to imply not merely oceanic ecocriticism, but a more significant and more vital relationship between seeing the blue of ocean and ecocriticism. (Dobrin, 70)

Graphic Activism

While blue can be a visual metaphor, it also represents the principal concern regarding aquatic ecologies. Even though conceived surrounding a river rather than the ocean, a similar »intellectual transition in human environmental consciousness« that Dobrin mentions, is consistently present in Orijit Sen's *River of Stories*. Considered to be the first graphic novel in English of Indian origin, it deals with the controversial ›Sardar Sarovar‹ project on the river Narmada, which marked one of the largest environmental movements in the 20th century in the Indian subcontinent. The dam which was inaugurated in 2017, has been contentious since its initiation. The edifice threatened to obliterate the natural habitat of the indigenous community who had been living in the Narmada valley for generations. Activist Medha Patkar took the lead role in the peaceful protest to protect the rights of the *adivasi* (indigenous/tribal) community. Orijit Sen imagines the trajectory of Narmada (changed to *Rewa* in the text) to be the keeper of intergenerational narratives. The river ensures the valley's survival, and also makes sure that its existence perpetuates the oral chronicles to posterity. Weaving the creation myth of the indigenous people along with the reportage of the young journalist named Vishnu, *River of Stories* perhaps captures the ethos of the ›aqua-graphic‹ with its lucid stylistic approach. It is readily concerned with an immediate threat to the specific aquatic ecology, which would be engendered by the dam. The visual schemata consist of superimposing panels and speech bubbles, wherein multiple narratives coexist and sustain each other, like overlapping ripples. In the folded splash page included in the text, one encounters the entire sketch of the biodiverse ecological system in the river valley (Fig. 3). In the top right corner


Rewa
a map of stories told and as yet untold
रेवा घाटी कुलीन से ?
आम्ही से ! आम्ही से !
Why all this fuss?
How can mere meandering Ma Rewa pose whatever threat to mere humans, I ask you?
Look at you! You are a child of Rewa, just like us. Yet
POLICE
Did you come all the way from Japan to join in this protest?
Yes, for me this dam represents what our entire human society has become - oppressive (acted on us without our consent).
What started as a trickle, has become a stream. What was once a lonely stream, has been joined by her many sisters. What was once a rushing torrent, has become a broad river. And we know that today's river will tomorrow join the limitless sea.
Mandla
Jamli
Manigaon
Rewa lagoon and confluence
After giving it a name, she came to Pranahita, and from there the word to Omkar Maharaj, who
Fig. 3: Rewa Ecosystem; Sen.

of the page, Sen discloses that it is »a map of stories told and as yet untold«. In regard to oral mythology, Nanson mentions:

> They're the easiest stories to tell, because much of the work of shaping them has already been done by generations of folk transmission. However, just as different guilds of organisms – carnivores, herbivores, parasites, saprophytes – serve different functions in the ecosystem, so different genres of stories, including non-traditional ones, provide scope for different possibilities of response. (Nanson, 54)

Sen ascertains that the parallel stories have a potency for heteroglossic fluidity. On the top half of the aforementioned page, different panels representing different voices of protest have been juxtaposed. In the hyperframe created by Sen, the river takes the central stage of the gestic space. Along its banks, different areas are marked out as a part of the continuous landscape, demarcating the presence of rare flora and fauna. Spaces that are sacred to the local community are also charted out. For the third ›aqua-graphic‹ parameter, Sen makes sure that the river is represented as a major source of life. For instance, the entire visual course of the river is populated with fish, which sustains the pre-industrial community along the banks. On the extreme right of the ›map‹, Sen depicts the site of the dam, which would be responsible for the destruction of the rich ecology and the people who have lived on the land for ages. Upon asked about this particular page by *Scroll*, Sen responds:

> … the map does more or less follow the course of the Narmada River, in terms of it starts from Amarkantak – or, rather, its traditional name Ambarkant, which is what the local people call it. So, it also geographically explains the whole story. It maps down other things as well – which animals are found there, which kind of trees and plants, which kind of medicinal herbs…This is all part of what the Andolan was documenting, they were trying to say that *all* of this will get lost. And there is not just the human costs, but there's a huge environmental cost. It shows the Narmada valley as an ecosphere, and not just a river. (Sabhaney)

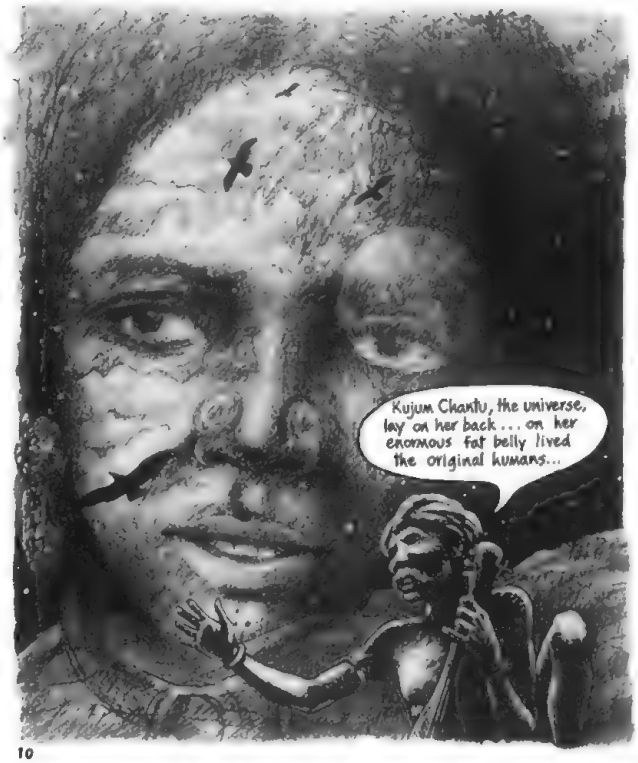


Fig. 4: Kujum as the Universe; Sen.

Narmada is certainly ›not just a river‹. Rather, it is revered as a maternal presence, much like ›Kujum Chantu‹, the divine mother Goddess from the adivasi myth. In similitude with the mermaid's egg conceived by Kon in the previous series, Sen tries to capture the universe within the metaphorical face of ›Kujum Chantu‹. In the image, one witnesses the face

of the ›everywoman‹ from the indigenous community representing the cosmic forces, wherein celestial bodies appear on the plane of her face (Fig. 4). She brings the cosmos into existence, including the river that flows through the valley. In the forefront, the story of ›Kujum Chantu‹ is melodiously narrated by Malgu ›Gayan‹ (singer), whose ballad is an uninterrupted tribute to the eco-mythological narratives that advocate sustainable living. Like the mermaid of Amide, the minstrel figure is also elusive. The reader is never quite sure if Malgu is a sole individual, or is an omniscient representative of generations of such singers in the valley.

The Bluest of them All

Felix Guattari in his idea of ›ecosophy‹, emphasizes on the multiplicity and coexisting heterogeneity of human subjectivity, environment, and society. He advocates that the relational parameters between the three are plural and dynamic. In the chosen texts, the relation between land water, humans, and the fantastic has been presented in a dynamic perspective. In this regard, Dobrin informs, supplementing the idea of the ›blue‹:

> [The] ocean is not only blue and not always blue. In various times and places, ocean can be any color of the spectrum. Ocean's color [is] dependent upon light, depth, angle of view, bottom composition, particulates, and so on. Ocean can be at times any shade of red, orange, amber, green, violet, blue, and black… even when blue, ocean is many hues of blue; it is never a constant. (Dobrin, 71)

While the first two texts indicate the possibility of ecosophy in the context of ›aqua-graphic‹, it is Daisuke Igarashi's *Children of the Sea*, which is aligned the most towards a diverse eco-philosophical premise. The trope of the fantastic that augments the ecological concerns continues in the text. In this tale, young human female Ruka encounters two extraordinary boys, Umi and Sora, who have been raised by dugongs, a species of aquatic mammals. While the word Umi means ocean in Japanese, Sora means the sky. The boys are more suited to an aquatic existence, as their physique cannot adjust to the land. Without moisture, their skin dries up and starts to flake. They chase a meteor from outer space with an exceptional life force, submerged below the ocean. Igarashi conceives of a spectacular universe wherein the ocean and sky come together, in a synesthetic celebration of the cosmos, with the changing spectrum of colors of the ocean round the clock (as mentioned by Dobrin), the melody of the whale song which exposes a primeval form of communication, the feel of water on the skin while one does deep sea diving, the unearthly fragrance emitted by the meteor, the taste of lobster freshly caught from the sea and so on. In the anime adaptation poster of the manga series, one can observe that the lead character's eyes are a shade of blue that matches the ocean exactly (Fig. 5). In the image, one can witness the resurgence of the ›blue‹, wherein the

Fig. 5: Ruka's Blue Eyes; CHILDREN OF THE SEA.

underwater visuality perhaps much resembles the famed ›starry night‹ by van Gogh.[2] Ruka's father is a professional in the field of marine biology, who works at the local aquarium. Ruka is no stranger to the serene blue of the ocean, curated within limited spaces within the aquatic museum. There are several panels in the text wherein Ruka can be found pensively contemplating, standing in front of the tanks containing exotic creatures from the ocean. As the meteor becomes the centripetal force of the ocean, aquatic life from all across the globe travel towards it, emptying bays, beaches, aquariums, and reservoirs.

In another panel from the manga, one can decipher the luminescence from the phytoplankton from under the ocean, even within the monochromatic format (Fig. 6). The fluid visuality of the text is suited to the narrative, which situates the ocean as the harbinger of life, much beyond the plane of human intelligibility. In the text, an old sailor reminisces, »The song of the whale from the stars… the wind contains all the memories of the sea, by replacing it with words, we created and passed on poems and songs, but with words, you can only capture a tiny fraction of the wind… flooded emotions that cannot be transcripted.« In the text, as Ruka ingests a portion of the celestial meteor, her body becomes a metonymy for the oceanic cosmos itself. As she dives underwater and swims with marine life, she is given glimpses of deep-sea ecologies, which are mostly unreachable for human perception. For certain expanses of the text, it appears that Ruka does not have a problem

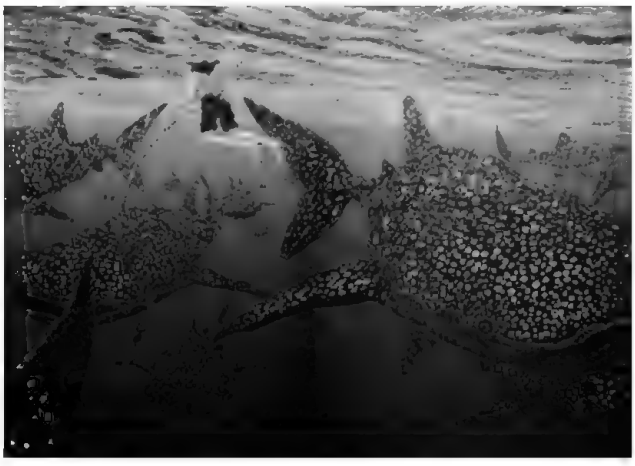


Fig. 6: BioLuminescence; Igarashi.

breathing underwater, much like Umi and Sora. While the boys are taken back and absorbed by the greater cosmos of the ocean wherein their narratives culminate, Ruka returns to land with newfound illumination. Even though not gifted with an amphibious physicality, her psyche is now the site of union for land and water. In the animated film version, as Ruka travels home by car, raindrops pellet the windows. Intriguingly, Ruka perceives the raindrops taking shapes of myriad marine creatures, especially once she has been familiar with it since childhood. Whether the unusual phenomenon actually occurs, or is just a figment of her imagination, one cannot be sure. But as Nanson points out, scientific materialism is not always necessary to validate such instances of »mythic perspective of the world« (Nanson, 177). The illusory nature of Kon's mermaid, Sen's mother-Goddess and Igarashi's amphibious children augment the ecosophical polyphony, by adding a touch of magic to the context. Nanson further claims:

> Ecocriticism can be keen to endorse the dominance of scientific materialism as a description of reality, owing to the urgency of asserting the scientific facts of ecology in the face of postmodernist and constructivist resistance to grand narratives [...] with anti-environmentalist capitalism. However, in claiming a monopoly on truth, scientific materialism reproduces the framing of animistic perspectives as the delusions of people who need to be educated to know better. (Nanson, 178-179)

Aquatic Mythologies

Magic takes an ominous turn in *Rime of the Modern Mariner* by Nick Hayes. Inspired by the canonical ballad by the English poet Samuel Taylor Coleridge, Hayes creates a Lazarus-like seafarer who journeys to hell and back. However, the said hell is composed of debris, waste, and garbage, floating atop the surface of the ocean. Since it is mentioned that the character is traveling towards ›Old Japan‹, one might be instantaneously reminded of the great Pacific garbage drift. Nayar argues in this regard:

> Texts communicating the possibility of eco-disaster and the future of mankind and other lifeforms, often offer extrapolations, some bizarre, of today's science or lifestyle of human cultural practices (such as urbanism, hyperconsumption) in order to warn us that if we continue to live like this, the world will one day look like that. These literary and cultural texts replicate today's world, so that it is at once recognizable and strange. (Nayar, 27)

The text can be qualified as an ›aqua-graphic‹ on every count perhaps. It readily concerns itself with the issue of water pollution. The visuality is free flowing and uses a palette of light, water-colorish blue. The artist does not keep the textual component locked up in speech bubbles. Rather, words and images intermingle across the narrative space.[3] Undertaking this infernal journey, the sailor emerges wiser, genuinely concerned about nature, and aware of

his own responsibilities. In the beginning of the text, he lives a plastic existence, chewing ›rubber sandwiches‹ and drinking coffee out of ›Styrofoam cups‹. Yet in the end, he transforms into an individual who appreciates the minute details of existence, such as a gentle breeze in the park, or the touch of water on his skin. After he is rescued by an island dweller who gives him the second lease on life, his cynical outlook changes to accommodate perspectives which are more optimistic.

Hayes writes the following lines in the text, hearkening back to the idea of the so-called authenticity of perception, as experienced by Ruka in *Children of the Sea*. Only this time, nature seems to address the concern by itself, affirming that the terror is real.

> I'm no figment of your frontal lobe/ No children's story ghost/ I am the real repercussion of Your hubristic human boast/ I am the blood of that beneath you/ The composite of time Such acid tears/ I wept for years/ But now you've burnt me dry/ Oh! You gambled with a chaos/ Whose cards you thought you knew/ You've won a hundred million tonnes/ But now, it seems You lose! (Hayes, 109)

The ›hundred million tonnes‹ can be a direct reference to the amount of garbage that is generated by humans and dumped into the ocean continually. In the panels in Fig. 7, one can observe how the waste has piled high like a mountain, deterring the passage of the ship (Fig. 7). Hayes calls it a »scattered funeral pyre«, but of synthetic forms, rather than carbon-based organisms. Nayar aptly remarks:

> Just as the ancient tongue is indestructible, so is this plastic detritus. […] That is, the return of the repressed will not be a ghost as we know, but a ghost made of plastic and chemicals. […] Hayes anticipates a future uncanny wherein the antiquarian rising from the ocean floor will not be ghosts as we understand it, but plastic pollutants. (Nayar, 28)

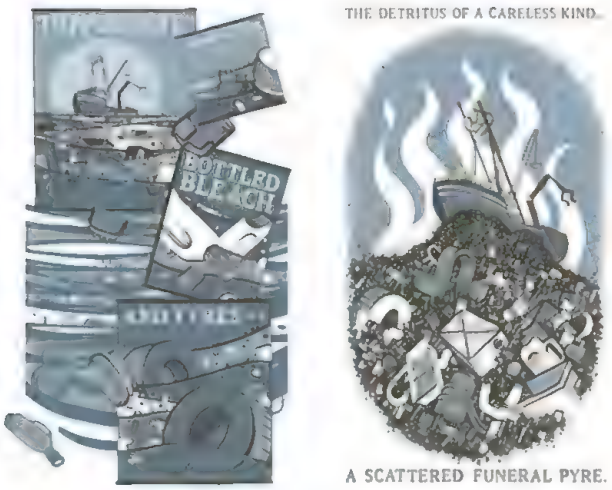


Fig. 7: Oceanic Debris; Hayes.

Fig. 8: Sirens; Hayes.

The Medusa-like apparition and the hellscape experienced by the sailor might have been unreal but delivers him the ultimate reality check. After going through a harrowing experience, the mariner's consciousness craves a pre-lapsarian Edenic retraction, surrounded by ›Gaia's graceful harmonies‹, that »sang of Adam's kin« (Fig. 8). Echoing Nanson's stance, Nayar speaks about the uncertain nature of the ›mythic‹ ecological uncanny, especially in reference to the fever dreams the mariner has about ancient sea beasts:

> The uncanny is about uncertainty attendant upon any form of knowing. Here the Mariner, having thus far come equipped with his modern, rational views, discovers that the sea has its own mythic anthropology, which may be the only explanation for the events unfolding. That is, existing, modern explanations no longer suffice to explain the stalling of the ship, deaths and suffering at sea. The uncanny is the space of this uncertainty; it emerges in the moment of hesitation that results from the confused narratives that generate both familiarity and strangeness… (Nayar, 33)

Eco-Mythology

A mythical premise to communicate ecological concerns has also been conceived by Michael Nicoll Yahgulanaas in his unique artistic tradition, which he identifies as ›Haida manga‹. In his texts such as *Red*, *Flight of the Hummingbird*, and *Carpe Fin*, he expresses concerns about the destruction of the natural milieu through the lens of folktales. *Carpe Fin* involves itself with the fisher community of Haida Gwaii, who are suffering from the lack of sustenance because of an oil spill incident. Carpe is a male member of the community, whose name is an obvious play on the word ›carp‹, or fish. He also happens to be a carpenter by vocation. The ›Fin‹ in the title is also a reference to a piscine appendage. After the fuel spill, the beaches have been deserted by traditional food sources which the community harvested. Moreover, the ferry which delivers sustenance to the island also fails to appear. Carpe and his friends go on an offshore expedition to hunt sea lions, in an area which is known as ›Lord's Rock‹. Therein, an ancient Haida God of winds diverts the vessel, which leaves Carpe stranded on a rocky isle protruding out of the ocean.

In terms of the visuality of Haida manga, Yahgulanaas emphasizes an open ended, fluid, vibrant form of artistic expression. The panel division is not strict, and the sequence flows in a lucid fashion (Fig. 9). In the image, once encounters the mighty nature God, armed with his marine minions, proceeding towards the beach. The human habitation and their desperate cries »Run!« have been subsumed by the corporeal body of the deity and the waves he rides. Furthermore, the resurgence of the blue is striking, as the deity's physicality seems one with the ocean. The manga visuality is adhered to, especially in creating myriad expressive faces of the characters, along with the visual flexibility which is persistent in a genre such as shōjo[4] manga. The color palate is striking, with softer, hand-painted, water-colorish edges.

After Carpe is abducted by the Godhead and his followers, he realizes that the deity is none other than his grandfather, long deceased. The deity simultaneously blesses and curses Carpe. Satisfied with his reason for killing the sea lion, the grandfather's spirit gives him an enchanted robe of invisibility. Yet, when Carpe refuses to be a permanent part of the divine collective, he is stranded in the village, but invisible to mortal eyes. Touched by divinity, he cannot integrate with his fellow humans any longer, albeit the divine itself was once human. He is trapped in a liminal existence, drifting between natural and supernatural. He is, at once, the site of synchrony and diachrony. Nanson mentions in reference to such interfaces of the mundane and the extramundane in animist cultures, that it is:

> not just an »imagined world« but also an experiential world where people and various human and nonhuman others engage in communicative exchanges that involve the whole expressive body. The enchantment exercised by the power of voice and bodily presence discloses a supersensory »experience within a living landscape that is rich with the presence of mythological beings and transformations.« (Nanson, 185)

The pluralities of existence and experience can be witnessed in another panel, wherein the deity's face is seamlessly juxtaposed with a disembodied human foot (Fig. 10). Several other dismembered faces also appear in the gestic space. In Haida cosmology, it seems difficult to discern between the mortal and the immortal, as the Gods are believed to be spirits that surround the isle community. As Carpe returns to the shores with a visionary capacity, he also finds himself endowed with a renewed sense of responsibility towards his community, as well as ecology. He finds the villagers to be hopeless and idle, as they have forgotten their old ways of survival. After deliberating about short term measures such as aquaculture and fishing fleets, he realizes that those would not be sustainable choices. Rather, with his magical endowments, he helps reeducate the locals about the ancient vocation of deep-sea fishing and fending for themselves. The fish are foregrounded in their marine habitat, waiting to be harvested for food (Fig. 11). After doing his duty, Carpe returns to join the deific fraternity while the deity rushes to meet the shores.

Fig. 9: The Ocean God; *Yahgulanaas*.

Fig. 10: Dismembered Entities; Yahgulanaas

Fig. 11: The Return; Yahgulanaas.

Conclusion

As argued in the article, the proposed concept of the ›aqua graphic‹ is manifest in myriad ways in the selected texts, according to their contextual specificity. However, certain commonalities are present, such as (i) an aquatic crisis, (ii) a fluid visual format with a water like quality, and finally, (iii) a life affirming awareness, which are augmented by the presence of magic/mythos/divine. The mermaid's egg being hatched and returned to the mother by Yosuke perpetuates the mutual connection between the two communities. Malgu sings of the river and Goddess atop a cliff, replete with ancient wisdom, refuting the claims of the urban politician who dares slander him as ignorant. Ruka continues to live a ›normal‹ life in the seaside town, imbibing the cosmic memories of Umi and Sora. The reformed mariner finds audiences for his mysterious, paranormal, and cautionary tale. Carpe considers pragmatic human interventions for survival, yet ultimately submits to animistic forces for final survival. Foregrounding the aquatic imperative that is synchronous with the textual scope of the article, Dobrin conclusively offers, perhaps in favor of the essence of ›aqua graphic‹:

> If blue passes from the eye into our very being, then, we must acknowledge, as well, that blue is composed by the very beings that inhabit ocean and reflects characteristics of those organisms in their oceanic ecologies. Being and blue, we must understand, encompass more than the human… (Dobrin, 73)

Bibliography

Dobrin, Sidney I.: *Blue Ecocriticism and the Oceanic Imperative*. New York: Routledge, 2021.

Drengson, A. and Y. Inoue (eds.): *The Deep Ecology Movement: An Introductory Anthology*. Berkeley: North Atlantic Publishers, 1995.

Guattari, Félix: »Remaking Social Practices«. *The Guattari Reader*. Oxford: Blackwell, 1996, pp. 262-273.

Hayes, Nick: *Rime of the Modern Mariner*. London: Penguin, 2012.

Hayes, Nick: New Books: The Rime of the Modern Mariner. In: Orion. <https://orionmagazine.org/2013/02/new-books-the-rime-of-the-modern-mariner/>. 15 Feb. 2013. Accessed 23 June. 2023.

Igarashi, Daisuke: *Children of the Sea, Vol. 1*. San Francisco: VIZ Media, 2009.

Igarashi, Daisuke: *Children of the Sea, Vol. 2*. San Francisco: VIZ Media, 2009.

Igarashi, Daisuke: *Children of the Sea, Vol. 5*. San Francisco: VIZ Media, 2013.

Kon, Satoshi: *Tropic of the Sea*. New York: Vertical Comics, 2013.

Nanson, Anthony: *Storytelling and Ecology: Empathy, Enchantment and Emergence in the Use of Oral Narratives*. London: Bloomsbury, 2021.

Nayar, Pramod K.: The Climate of Change: Graphic Adaptation, *The Rime of the Modern Mariner*, and the Ecological Uncanny. In: *Routledge Handbook of Ecocriticism and Environmental Communication*. Eds. Scott Slovic et al. New York: Routledge, 2019.

Patterson Edward, J.K., et al.: COVID-19 Lockdown Improved the Health of Coastal Environment and Enhanced the Population of Reef-Fish. In *Marine Pollution Bulletin* 165 (2021), pp. 1-12.

Sabhaney, Vidjun: 'My story springs from nature': Orijit Sen on creating first Indian graphic novel 'River of Stories'. In: Scroll. 28 Jan 2023, <https://scroll.in/article/1042587/my-story-springs-from-nature-orijit-sen-on-creating-first-indian-graphic-novel-river-of-stories.> Accessed 22 Jun. 2023.

Sen, Orijit: *River of Stories*. 2nd ed. Chennai: Blaft Publications, 2022.

Slovic, Scott et al (eds.): *Routledge Handbook of Ecocriticism and Environmental Communication*. New York: Routledge, 2019.

Yahgulanaas, Michael Nicoll: *Carpe Fin*. Vancouver: Douglas & McIntyre, 2019.

Yuki, Masami et al (eds.): *Ecocriticism in Japan*. London: Lexington, 2018.

Filmography

CHILDREN OF THE SEA (Japan 2019, D: Ayumu Watanabe)

Table of Figures

Fig. 1: Yosuke swimming towards Mermaid Island. Kon, Satoshi. *Tropic of the Sea*. New York: Vertical Comics, 2013, p. 208.

Fig. 2: Keeper of the Balance. Kon, Satoshi. *Tropic of the Sea*. New York: Vertical Comics, 2013, Cover.

Fig. 3: Rewa Ecosystem. Sen, Orijit: *River of Stories*. 2nd ed. Chennai: Blaft Publications, 2022, pp. 48-49.

Fig. 4: Kujum as the Universe. Sen, Orijit: *River of Stories*. 2nd ed. Chennai: Blaft Publications, 2022, p. 10.

Fig. 5: Ruka's Blue Eyes. CHILDREN OF THE SEA (Japan 2019, D: Ayumu Watanabe).

Fig. 6: BioLuminescence. Igarashi, Daisuke: *Children of the Sea, Vol. 1*. San Francisco: VIZ Media, 2009, p. 15.

Fig. 7: Oceanic Debris. Hayes, Nick: *Rime of the Modern Mariner*. London: Penguin, 2012, p. 75.

Fig. 8: Sirens. Hayes, Nick: *Rime of the Modern Mariner*. London: Penguin, 2012, p. 333.

Fig. 9: The Ocean God. Yahgulanaas, Michael Nicoll: *Carpe Fin*. Vancouver: Douglas & McIntyre, 2019, p. 109.

Fig. 10: Dismembered Entities. Yahgulanaas, Michael Nicoll: *Carpe Fin*. Vancouver: Douglas & McIntyre, 2019, p. 66.

Fig. 11: The Return. Yahgulanaas, Michael Nicoll: *Carpe Fin*. Vancouver: Douglas & McIntyre, 2019, p. 105.

1] As presented in this article, marine pollution lessened during the lockdown period, which led to the increased population of reef fish in the Indian coastline (Patterson Edward, J.K., et al.).

2] 'Japonisme' did after all influence European artistic traditions of the 19th century such as Impressionism and Expressionism. For more information, one can refer to the history of the art of Ukiyo-e, and its proponents like Katsushika Hokusai.

3] A sample of this can be viewed in a blog post for Orion Magazine, in which Nick Hayes discusses his comic book. Hayes, Nick: New Books: The Rime of the Modern Mariner. In: Orion. <https://orionmagazine.org/2013/02/new-books-the-rime-of-the-modern-mariner/>. 15 Feb. 2013. Accessed 23 June. 2023.

4] Manga texts targeting a young female audience, delving into the inner psychological landscape of characters. Elaborate background details and expressive faces are significant features of shōjo manga.

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Varua Rapa Nui

Eine Meeresschildkröte und die Geschichte einer Insel im weiten Meer

Mario Faust-Scalisi (Bayreuth)

Die Comicreihe

Im Jahr 2012 erschien der erste Band der bisher dreibändigen Comicreihe »Varua Rapa Nui«, auf Deutsch »Seele(n) von Rapa Nui«, in Chile bei Rapanui Press. Sie wurde zentral von mit Rapa Nui verbundenen Personen verantwortet, sowohl in der Herausgabe sowie dem Text. Nur der Zeichner ist nicht direkt mit Rapa Nui verbunden. Zwei weitere folgten 2013 und 2016; ein Abschlussband ist nach Verlagsangaben in Vorbereitung. Diese Bände erzählen die Geschichte von Rapa Nui, der oftmals so genannten Osterinsel, und ihren Bewohner_innen, wobei als Erzähler_innen zwei mythologische Wesen fungieren: Ivi, eine Art Skelettwesen mit einem Kopf, der an die Steinstatuen der Insel erinnert, und Honu, eine Meeresschildkröte. Diese Comicserie zielt darauf ab, die Geschichte, aber auch Mythologie von Rapa Nui bekannt zu machen, wie es in der Einleitung im ersten Band herausgestellt wird. »Rapa Nui is one of the most isolated communities on earth« (Keown, 137).

So hat in diesem Rahmen das die Insel umgebende Meer eine herausragende und zugleich diverse Rolle, immer wieder verbunden mit Honu, der Meeresschildkröte. Entsprechend ist die hier zu diskutierende These: Die Geschichte Rapa Nuis ist die Geschichte des die Insel umgebenden Meeres in Interaktion mit der Insel und ihren Bewohner_innen. Personifiziert werden das Meer und diese Interaktion in der Comicserie immer wieder durch die erzählende Meeresschildkröte Honu.

Die Insel

Die im Fokus der Comicserie stehende Insel Rapa Nui wird als östlichster Teil von Polynesien verortet und entsprechend historisch und kulturell eingeordnet. Koloniale und rassistische Vorstellungen führten zu dieser Einteilung im 19. Jahrhundert. Dennoch wird diese Einteilung vielfach weiterhin verwendet, da es linguistische und kulturelle Verbindungen entlang der Region Polynesien insgesamt gibt (Keown, 13-16). Bei jeder Betrachtung von Rapa Nui steht aber die Isolation im Meer im Fokus und betont, dass die Verbindungen und Kontakte stets begrenzt, wenn auch vorhanden waren. Die nächste bewohnte Insel ist etwa 2000 km entfernt (Pitcairn), die Küste Chiles 3700 km. Zum Bild der Isolation trägt bei, dass es sich bei Rapa Nui um eine isolierte Insel, und nicht ein tendenziell isoliertes Inselnetzwerk handelt, wie bei Hawai'i (Hage et al., 17-21). Insgesamt ist vielfach eine chilenische Sicht auf Rapa Nui bestimmend, auch um den Besitzanspruch Chiles zu unterstreichen – und damit eine nationale, wenn nicht nationalistische Sicht, die die eigenkulturellen Wahrnehmungen überdeckt. Dafür werden Vokabeln wie ›abgelegen‹ oder ›einsam‹ zentral genutzt, etwa: »Auf der abgelegensten Insel der Welt, die zeitlich und räumlich am weitesten isoliert ist, entwickelt sich eine überraschende Kultur«[1] (Arnello Roma, 3). Dieser Sichtweise widersetzt sich die Comicreihe, die dezidiert und bewusst ein Narrativ von Rapa Nui ausgehend darstellt und so Bilder und Diskurse zu verändern versucht. Zwar wird nicht die Abgelegenheit negiert, aber das Bild der verbundenen Isolation. So beginnt der Comic mit einem Zoom auf die Erde und weiter auf eine Insel und die Überschrift: »Auf einer verlorenen Insel mitten im Pazifischen Ozean«[2] (VRN I, 5). Auf dieser ›verlorenen‹ Insel unterhalten sich Honu und Ivi, wobei Honu, stets in Rottönen den schwarz-weißen-Tönen des restlichen Comics, die Hoffnung äußert wieder Menschen zu sehen, Ivi aber meint, dass dies nie mehr der Fall sein wird (VRN I, 5).

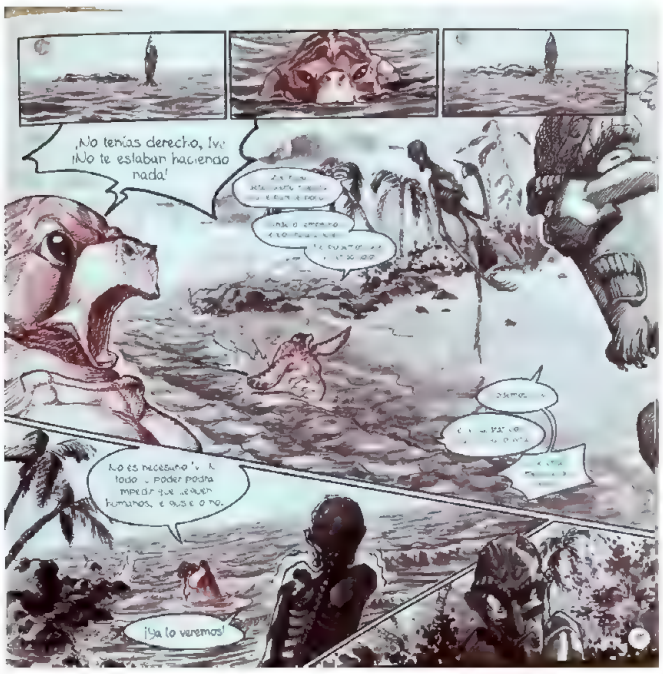


Abb. 1: Dialog von Honu und Ivi; VRN I, 19.

Insgesamt werden in den ersten beiden Bänden immer wieder Rottöne genutzt, um unter anderem bestimmte mythologische Elemente herauszuheben. Währenddessen brechen auf der Insel Hiva (Frz. Polynesien heute) einige Boote auf, die in einen Sturm geraten. Den Schiffbrüchigen begegnet Honu im Wasser und winkt den sich nun gemeinsam auf einem Boot vereinten Personen ihr nach Rapa Nui zu folgen. Dem stellt sich auf einer folgenden Doppelseite Ivi entgegen und lässt auch das letzte Boot im Sturm untergehen: »(Sie) fallen

wie Steine«[3] (VRN I, 14-15). Erzürnt wendet sich Honu aus dem Wasser an Ivi: »Du hattest kein Recht, Ivi! Sie haben dir nichts getan!« Ivi aber meint: »Kommt es dir wenig vor, dass sie unsere Insel entdeckt haben?« Nach einem Wortwechsel wendet sich Honu ins Meer und erklärt »Nicht einmal deine ganze Kraft wird in der Lage sein, die Ankunft der Menschen zu verhindern, ob es dir gefällt oder nicht«[4] (VRN I, 19). In der Tat folgen nun, entsprechend dem Besiedlungsmythos , die mythischen sieben Entdecker_innen und erreichen Rapa Nui – eine abgelegene, aber keineswegs isolierte Insel.

Verbunden mit der Frage der geographischen und kulturellen Zuordnung ist ein Diskurs über die Besiedlungszüge und die Besiedlungszeit der Insel. Lange wurde davon ausgegangen, dass eine Besiedlung bereits bis zu 400 v. u. Z. stattfand. Dabei wurde auch die These verfolgt, dass die Besiedlung zunächst aus Südamerika und von Polynesien erst später erfolgte. Inzwischen gilt als gesichert, dass die Erstbesiedlung eher 800 bis 1200 n. u. Z. und von Polynesien aus erfolgte, was spätere Kontakte nach Südamerika nicht ausschließt, die jedoch keine dauerhaften Veränderungen erbrachten (Martinsson-Wallin et al., 254-256).

Der erste Band von Varua Rapa Nui hingegen folgt der mythischen Erzählung der sieben Entdecker_innen, die als erste die Insel erreichten und dann veranlassten, dass das ›Volk von Hiva‹ (VRN I, 44) nachkommt und die Insel besiedelt. Diese Vorstellung ist in der Selbstdarstellung der Insel und ihrer Bewohner_innen zentral, besonders um die kulturelle Eigenständigkeit von Chile und die historischen Verbindungen nach Polynesien zu markieren. Entsprechend stellt der Comic die Ankunft des ›Volks von Hiva‹ nach ›langer Reise‹ als Ankunft in ihrer ›Heimat‹ dar (VRN I, 44). Doch die Ankunft endet in einem Mord am religiösen Anführer, der alle erst dorthin führte, indem er sich in Meditation

Abb. 2: Eine tragische Ankunft; VRN I, 46-47.

zuvor Ivi entgegengestellt hatte (VRI I, 22-23). Den Zeichnungen nach steht letztlich Ivi, in einer menschlichen Gestalt hinter seiner Ermordung. Gezeigt wird dies in einem Zyklus aus drei Panels, auf denen Ivi mit rotem Messer auftaucht (VRN I, 46). Der Tod des Anführers stellt zugleich, so der Text, den Beginn der Geschichte von Rapa Nui dar: »Hier beginnt die Geschichte von Rapa Nui«[5] (VRN I, 47). Honu trägt den Leichnam auf dem Rücken ins Meer.

Auch wenn hier mindestens in Teilen der mythologischen Geschichte gefolgt wird, stecken doch bereits zentrale Elemente der folgenden Geschichte in diesen Szenen – ein Kampf der Bewohnenden von Rapa Nui gegeneinander und das Meer als Weg der Ankunft, Ruhestätte, Rückzugort, aber gleichfalls Grenze. Zugleich führt dabei die Verbindung des Meeres mit Honu, die im ersten Band die Menschen anleitet und vor Ivi zu schützen sucht, zu einer Reduktion der mit dem Meer verbundenen Gefahren. Ivi bringt den Sturm, Honu versucht zu retten oder eine letzte Ruhe zu gewähren.

Honu, die Meeresschildkröte

Dahinter stehen mythische Vorstellungen auf Rapa Nui. Meeresschildkröten haben darin eine große Bedeutung , nicht nur von Rapa Nui, sondern in weiteren Teilen Polynesiens, jedoch mit teilweise diffusen geographischen Zuordnungen (Baldick, 12). Dabei gab es stets eine mythologische Verortung des Meeres und dessen Fauna, verbunden mit Reichtum und Menge (an Fischen etwa), aber auch Gefahr wie Stürmen und Fluten. Allerdings wird diesbezüglich oft unpräzise unterschieden zwischen ›polynesischen‹ und Vorstellungen auf Rapa Nui (Poignant, 47), oder mit einer metaphorischen Sprache zu Themen wie Weite und Gefahr operiert (Olivares Toledo et al., 08). Jedoch wird relativ einvernehmlich eine bedeutsame Rolle von Meeresschildkröten ausgemacht, da diese nicht nur kulturell, sondern gleichfalls in der Subsistenzwirtschaft als Proteinquelle eine wichtige Rolle vielerorts in Polynesien, auch auf Rapa Nui hatten. Zugleich spielten aus ihnen hergestellte Produkte im kulturellen Austausch zwischen Inseln eine bedeutsame Rolle. Einige unterstreichen zudem die These, dass Schifffahrtsrouten in Polynesien jener von Meeresschildkröten folgten (Álvarez-Varas et al., 254). Genauso leitet Honu die ersten Boote nach Rapa Nui (VRN I, 14-15).

In der Kultur von Rapa Nui haben Meeresschildkröten einen zentralen Platz: »Turtle bones have been found together with the oldest human remains in a sacred area of the island, suggesting a strong human-turtle relationship since remote times [...]. These animals are well represented in petroglyphs and rock carvings in the island's spiritual centres« (Álvarez-Varas et al., 258). Entsprechend ist die zentrale Stellung von Honu in der Comicreihe ein konsequentes Folgen rekonstruierbarer mythologischer Vorstellungen, einer »connection between turtles and the ›Sky people‹, who created Rapa Nui«, denn Meeresschildkröten wurden »considered [to be] sacred beings or even as a guardian God for Rapanui« (ebd.).

Diese Erfassung als ›heilig‹ umfasste sehr wahrscheinlich auch eine Beschränkung des Konsums von Meeresschildkröten auf besondere Anlässe und bestimmte Personen, vermutlich ebenso zum Schutz der Population (ebd., 260-265). Entsprechend dramatisch stellt sich im ersten Band das Streben nach Konsum dar. Eine_r der ersten Besiedelnden erklärt keinen Fisch mehr verzehren zu wollen, sondern Schildkröten. In der Folge verletzt sich diese Person dabei jedoch tödlich – was von einigen als ›Pech‹ bezeichnet, aber zugleich als Omen gedeutet wird (VRN I, 39-41).

Diese mythologische besondere Bedeutung von Meeresschildkröten auf und für Rapa Nui, spiegelt sich auch in weiteren Episoden der Comicserie. In einer solchen im zweiten Band plant eine Gruppe von Bewohner_innen nach massiven Kämpfen die Insel zu verlassen. Auf einer die Bedeutung und Dramatik betonenden Doppelseite mit nächtlicher Szenerie, ausgehend von einem Albtraum in vier ungleichen Panels am oberen linken Bildrand, trägt eine männlich gelesene Figur ein weiblich gelesenes Kind auf dem Rücken und erklärt, sie sollten ›weit von der Insel‹ gehen. Dabei begleitet im Sternenhimmel eine Person im Boot die Szenerie, wiederum flankiert von Fischen und einer großen Meeresschildkröte (VRN II, 10-11).

Am Strand wachen andere, an denen sich beide in Eile vorbeischleichen, verbunden mit Honu in Rot und mit traurigem Gesichtsausdruck (VRN II, 12). Hier steht die Schildkröte für die Begleitung auf See, für Rettung und Flucht. Die Insel ist in diesem Kontext ein Ort der Gefahr und der Kämpfe, das Meer eröffnet die Möglichkeit zur Flucht. Allerdings ist die Perspektive auf das Meer dabei stets dialektisch – über das Meer kann geflohen werden, es reduziert aber gleichzeitig die Insel auf sich selbst und schließt so die Bewohnenden ein. Entsprechend geht die Narration weiter – die Flucht wird entdeckt und ein Großteil

Abb. 3: Flucht und Begleitung vom Sternenhimmel; VRN II, 10-11.

jener, die fliehen wollten und sich versteckten, wird getötet, mit brutaler, ebenfalls in Rot gehaltener Gewalt. Darüber tauschen sich Ivi und Honu aus. Laut Ivi sind es die Menschen, die ›seiner Insel‹ etwas antun, die die dortigen Ressourcen missbrauchen und nichts ›Gutes‹ schaffen würden (VRN II, 13-16). Dem widerspricht Honu entschieden: »Du sprichst, als ob sie die Übeltäter_innen wären. Sie haben auch Gutes getan!//Sei nicht so unfair Ivi. Die Winde und Gezeiten ändern sich, die Sonne ist zu heiß… Die Menschen sind nicht die einzigen Verantwortlichen«[6] (VRN II, 16-17).

In diesen Szenen vermengen sich äußere Einflüsse, der Wandel des Klimas, mythologischer Umgang damit, die Menschen auf Rapa Nui beginnen Moai zu errichten, und die Bedeutung von Meer und deren Symbolisierung mittels der, hier auch erzählenden Meeresschildkröte. Diese Verbindung zwischen einer sich verändernden Umwelt und Gesellschaftsstrukturen – etwa mehr Gewalt bei weniger Ressourcen – sowie eine mythologische Begleitung und Einbettung, wie sie im Dialog von Ivi und Honu thematisiert ist, wird gleichfalls in der Forschung betont (Rojas Pantoja, 43).

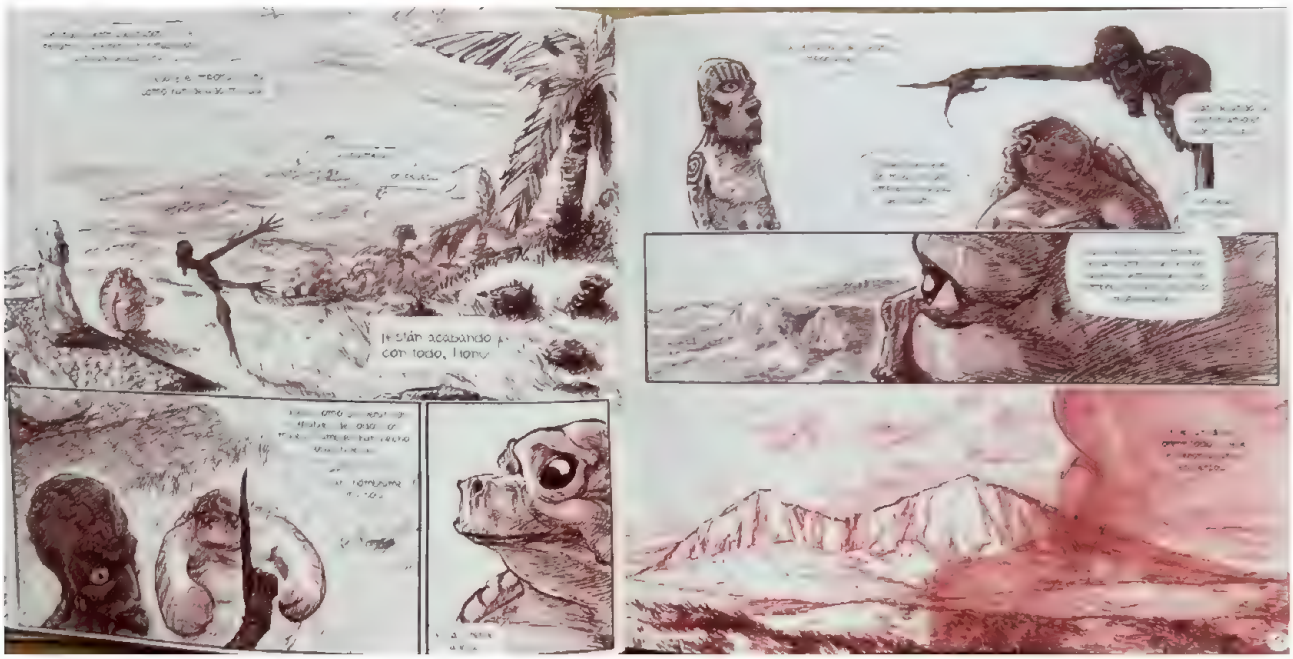


Abb. 4: Diskussion von Honu und Ivi; VRN II, 16-17.

Indigenes Wissen und die Aneignung von Geschichte

Insgesamt bleibt die Forschungslage zu Religion und Mythologie auf Rapa Nui begrenzt, ebenfalls zur Rolle der Natur darin. Dies ergibt sich vor allem daraus, dass Rapa Nui unter chilenischer Zwangsverwaltung ab 1888 bis etwa in die 1950er Jahre als Fläche ›nutzbar‹ gemacht und unterdrückt wurde. Durch das Einsperren der lokalen Bevölkerung in

Reservate, deren massiver Bedrohung und zahlenmäßiger Dezimierung sowie die Zwangsvermittlung einer konstruierten chilenischen Kultur (Álvarez-Varas et al., 255-256) wurde die indigene Kultur weitgehend überschrieben.

Auch danach kann Rapa Nui als eine Art Kolonie Chiles beschrieben werden, mit einer weiterhin mindestens in Tendenzen unterdrückten lokalen Bevölkerung (Keown, 137). Zudem dominiert in der Folge die chilenisch-nationalistische Geschichte, die mit der Angliederung an Chile das Elend beendet sieht – etwa die Gefahr von Entführungen (Arnello Roma, 04). Die Annexion aber gefährdete indigenes Wissen und dies ist zugleich Hintergrund der Comicreihe, die unter anderem der Selbstermächtigung und der Etablierung einer eigenen Geschichtserzählung durch eine eigene Stimme von Herausgeber und Texterin dient. Dies folgt einer indigenen Widerstandsgeschichte, die mit nur partiell überlieferten kulturellen Praktiken auskommen musste. Selbst eine zugehörige Schriftsprache wurde erst Ende des 20. Jahrhunderts entwickelt. Insofern ist die Comicreihe als ein Ergebnis dieser historisch relativ jungen Geschichtsschreibung zu sehen (Keown, 137).

Davor liegt bereits eine koloniale Überschreibung der eigenen Geschichte (Keown, 11 & 17-23) und der Bruch der eigenen Überlieferung durch die Ankunft vor allem europäischer Akteur_innen. Diese trafen auf eine bereits in internen Kämpfen und vermutlich durch Umweltherausforderungen geschwächte Inselbevölkerung. Festgehalten werden kann, dass es 1722 zu einer ersten Ankunft niederländischer Schiffe auf der Insel kam (Lipo et al., 309-312). Dieser Niedergang ist zentrales Thema des zweiten Bandes der Serie, der in Übersetzung ›Licht und Schatten‹ heißt. Jener endet vor der Ankunft von Europäer_innen, und nimmt diese zugleich vorweg. Am Ende des Bandes entschließt sich ein Teil einer in eine Höhle zurückgedrängten Gruppe, der Insel zu entkommen. Dezidiert wird sich in diesem Kontext gleichzeitig von den erzählenden mythologischen Wesen abgewendet, die von der Insel dem Boot hinterher winken. Graphisch jedoch wandelt sich das die Insel verlassende kleine Schiff zu Schiffen europäischer Kolonialist_innen oder begegnet deren Schemen – statt neuer Sicherheit kommt die gefahrvolle Zukunft über das Meer. So werden hier im Meer Rettung und Gefahr zugleich ausgemacht, bereits darauf verweisend, dass die intern zerrissene Insel, über die Honu und Ivi immer wieder streiten, neuen Gefahren begegnen muss (VRN II, 48-51). Das Meer ist stilistisch immer in

Abb. 5a: Verlassen und Ankommen; VRN II, 49.

Abb. 5b: Verlassen und Ankommen; VRN II, 49.

Bewegung gezeichnet, Wellen bestimmen die Darstellung, und insbesondere wenn das Meer große Teile eines Panels einnimmt auch Dunkelheit und damit Tiefe. Diese Dunkelheit ist dabei im zweiten Band deutlich ausgeprägter.

Gleichfalls betont die Forschung heute: Nicht erst die Ankunft von Europäer_innen gefährdete das insulare Sozialgefüge, jedoch beschleunigte und verstärkte die Ankunft dies. Zuvor bereits instabile soziale Strukturen kollabierten immer mehr, wobei der Mangel an Nahrung und Ressourcen auf der Insel, und damit das Meer als Grenze einer Versorgung von weiteren Landflächen her eine zentrale Rolle spielten (Lipo et al., 312-315). Der zweite Band der Comicserie folgt dieser historischen Sichtweise und erzählt eine Phase von Niedergang und Hochkultur zugleich, eben von Licht und Schatten, und betont nicht ein einziges Ereignis.

Die Gefahr kommt über das Meer

Die Ankunft von Europäer_innen ist dann Thema des dritten Bandes der Serie, mit dem Titel ›Der Sonnenuntergang‹, in möglicher metaphorischer Bedeutung. Der Comic selbst unterscheidet sich aufgrund der Auswechslung des in Spanien ausgebildeten Ismael Hernández Tapia visuell deutlich von den ersten beiden Bänden. Dessen Zeichnungen sind trotz mythologischer Hintergründe sehr real gehalten – gerade die Darstellung der Personen, wie auch die Vorskizzen auf den letzten Seiten der Comics. Der dritte Band hingegen wurde von Fernando Pinto gezeichnet, der in den USA ausgebildet wurde und außer in Chile in den USA wirkt. Dessen Stil ist deutlich ›cartooniger‹, die Personen sind überzeichneter, gerade

im Ausdruck, Panelstrukturen und die Nutzung von Kontrasten sind zentraler, während der Einsatz des Kontrasts zwischen Rottönen und Schwarz-Weiß deutlich zurücktritt. Wie und warum es zu diesem Wechsel kam, ist nicht nachvollziehbar. Dieser dritte Band beginnt mit einer Rückblende vom Jahr 1877, dem Jahr bevor Rapa Nui Chile angegliedert wurde. Zunächst geht es auf zwei Seiten in das Jahr 1858; hier wird eine ältere Person mit Bart gebeten die Geschichte der Schiffe zu erzählen, die von weiter Ferne ankamen: »Ich möchte, dass du mir Geschichten über die Schiffe erzählst, die von jenseits des Vai Kava kamen«[7] (VRN III, 07). Bildlich darunter stürzen drei Personen ins Meer, zwei fliehen im nächsten Panel aufs Land, eine kämpft sich durch das Wasser, mit einer gigantischen Honu in blassen Strichen dahinter über zwei Panel. Das Schicksal der Vergangenheit, als ›die Schiffe aus der Ferne‹ kamen, ist hier wieder das Meer, als Gefahr, als gewaltig und groß, wie die übergroße Honu hier (VRN III, 07). Im Anschluss wird sich weiter zurückbewegt; mit dem Jahr 1722 wird auf die erste Landung referiert. Der Akt selbst wird als ›fremd‹, aber nicht negativ beschrieben. Während dabei über mehrere Seiten in weniger kontrastreichen Tönen die eigentliche Begegnung jeweils oben auf den Seiten beschrieben wird, folgt unten eine Erzählung entlang des Rituals um Makemake. Zentral in der Mythologie von Rapa Nui ist ›Makemake‹ – der oft so gefasste ›Gott der Vögel‹. Dem Kult um Makemake zugehörig gab es ein zentrales Fest, welches viele Zäsuren, wie Bevölkerungseinbrüche oder Nahrungsmittelkrisen, ebenso wie die Ankunft von Europäer_innen, auf der Insel überdauerte, und einen Menschen jeweils zum ›Vogel-Mensch‹ werden ließ (Baldick, 160; Poignant, 37-47). Dies zeigt auch der Comic. Die erste Person mit dem Vogel-Ei springt danach ins Wasser und

Abb. 6: 1722 – Die erste Landung; VRN III 8-9.

schwimmt mit der lächelnden Honu. Daraufhin entspannt sich jedoch ein Konflikt, rund um Fragen des Umgangs mit Mythologie und den Ankommenden (VRN III, 08-14).

Zum Ende der Szene unterhalten sich wieder Ivi und Honu, wobei in einer Art böser Vorahnung Honu äußert: »Ich habe ein schlechtes Gefühl, Ivi«[8] (VRN III, 15). Dem folgt auf einer Doppelseite das Jahr 1777 mit der Ankunft von Menschen, die das Christentum und christliche Symbole bringen. Genauer gab der Vizekönig von Peru 1770 den Auftrag zu der entfernten Insel zu fahren. Danach nahm langsam die Kontaktrate zu – insbesondere Walfänger_innen kamen immer wieder in die Nähe der Insel. In diesem Rahmen kam es zu einigen Kämpfen und auch der Entführung einiger Menschen von Rapa Nui, etwa durch ein US-amerikanisches Schiff, wodurch Skepsis und Ablehnung der Bevölkerung von Rapa Nui gegenüber ankommenden Schiffen zunahmen. Insbesondere die Ankunft von Versklavungsschiffen, die versuchten Menschen zu entführen, polarisierte weiter und führte zu einer zunehmenden Gefährdung der Bevölkerung von Rapa Nui von außen und über das Meer (Rojas Pantoja, 45 & 50). Dies ist Thema nach einem letzten Zeitsprung im Comic, in das Jahr 1859.

Hier ist die Verbindung zur historischen Forschung nicht ganz eindeutig. Der Narration nach wird im Comic mit dem Verweis auf 1859 auf Ereignisse referiert, die sonst in der Forschung entweder in ca. 1860 (Poignant, 16), 1860-1862 (Rojas Pantoja, 51) oder sehr explizit in das Jahr 1862 verortet werden (Olivares Toledo et al., 11). Übereinstimmend aber wird die Ankunft von peruanischen Schiffen als massiver Bruch beschrieben. Auf der Suche nach Zwangsarbeiter_innen, nach dem Verbot der Versklavung in Peru, wurden dabei etwa 1000 Personen von Rapa Nui deportiert, vor allem um in den Guano-Lagerstätten zu arbeiten. Dies erfolgte massiv gewaltvoll und forderte auf Rapa Nui unmittelbar viele Tote. Als die Überlebenden zurück nach Rapa Nui gebracht werden sollten, starben die meisten bereits zuvor an den Pocken. Die wenigen Überlebenden brachten die Krankheit nach Rapa Nui und dezimierten die so bereits zuvor massiv geschrumpfte Bevölkerung weiter, so dass es nach Schätzungen von Missionar_innen (Olivares Toledo et al., 11; Poignant, 16) bald nur noch knapp 2.000 Menschen auf Rapa Nui gab. Die Folge war zudem ein Kulturbruch: Überlieferungen gingen verloren, das Christentum übernahm. Die traditionelle gesellschaftliche Ordnung durch Gruppenzugehörigkeiten und Statuspositionen kollabierte aufgrund von Deportationen und massenweisen Tod. Missionar_innen setzen daraufhin auf Neugruppierungen und Umsiedlungen, wodurch die letzten Widerstände brachen (Olivares Toledo et al., 12; Rojas Pantoja, 51). Diesem Verlust gegenüber steht die Comicreihe als Selbstermächtigung. Zugleich wird ein eigenes Narrativ dieser Ereignisse angeboten. In diesem Zusammenhang spielt das Meer wiederum eine deutliche Rolle, mit Honu als Repräsentantin und Akteurin.

Hierbei ist das Meer vor allem Grenze und Gefahr, weniger als Wassermasse selbst, sondern als Seeweg für *weiße* Entführer_innen und Kolonialist_innen. Sehr deutlich wird dies

auf der Doppelseite 22/23, die zudem ausklappbar ist. Im zusammengefalteten Zustand sind neun fächerförmige Panels sichtbar. Vom unteren Bildrand kommen im zweiten Panel nur als Bug angedeutete Schiffe über das Meer, die zunächst im vierten Panel freudig begrüßt, aber auch bereits skeptisch beäugt werden, und im fünften Panel landen. Unterdessen findet eine Zeremonie im Wasser statt, die nicht unterbrochen werden soll, aber durch die immer näherkommenden Schiffe in Panel sechs bedroht wird. Die letzten drei Panels zeigen bereits die folgende Gewalt, die vom Meer kommt.

Während die äußeren neun Panels die Spannung zwischen erneuter Ankunft von *weißen* Menschen, zwischen Freude, Skepsis und Gefahr halten, wird diese im Aufklappen der Seiten gelöst und gelenkt – es bleiben Tod und Elend. Es gibt nur noch ein Bild der Gewalt, mit den Schiffen sowie der Sonne und den schießenden Kolonialist_innen im Zentrum. Dabei markiert das Stilmittel der aufklappbaren Doppelseite nicht nur stilistisch, sondern auch inhaltlich einen Bruch und macht diesen für Lesende besonders eindrücklich und nachvollziehbar.

Abb. 7: 1859 – Ankunft von Kolonialist_innen; VRN III, 22-23.

Abb. 8: Gewalt, Tod und Elend; VRN III, 24-25.

Nun erweist sich endgültig die Ankunft von weißen Kolonalist_innen als Schlag und endgültige Veränderung. Diese entführen auf den anschließenden Seiten mehrere Personen in ein Beiboot. Eine versucht noch sich durch einen Sprung ins Wasser zu retten, wird aber erschossen. Anschließend bleibt nur das Sammeln der Leichen am Strand (VRN III, 22-28).

Das Meer als Rettung und Schutz wird hier nun deutlich gewandelt in das Meer als Grenze und Gefahr. Es begrenzt die Möglichkeiten der Flucht, rettet nicht mehr jene, die mit ihm – und so auch mit Honu als Symbolisierung dessen – in Verbindung stehen, sondern bringt nur Gefahr. Dies wird im dritten Band jedoch noch einmal gebrochen, auf einer Seite mit gefächerten Panels, auf welchen eine ältere Person auf einem Schiff Rapa Nui verlässt, und damit einen entsprechenden Versuch einer Art Rettungsmission von einem Jüngeren verhindert. Dabei erklärt der Ältere: »Entschuldige mich Tumahehe [der Jüngere], ich werde dich das nicht tun lassen. Es liegt in meiner Verantwortung«[9] (VRN III, 37). Hier wird das Meer wieder zum potenziell Rettenden, zum Weg einer erhofften Befreiung, zusätzlich dadurch symbolisiert, dass Honu diese Reise begleitet.

Der Comic lässt jedoch offen, was mit dem Älteren geschieht – es bleibt eine erhoffte Rettung. Dennoch kommen in der Erzählung einige Überlebende, größtenteils bereits krank, nach Rapa Nui zurück. Die Sichtung ihres Schiffes weckt Hoffnung und Freude, die aber sogleich wieder gebrochen wird, und zwar im mehrfachen Sinne. So kommen nur sehr wenige zurück, kulturelles Wissen ist bis auf eine symbolische Steintafel verloren und vor allem bringt die Ankunft den Tod für viele auf Rapa Nui Verbliebene. Das Meer bringt hier nicht die erhoffte Rettung, sondern wieder den Tod – diesmal durch die Rückkehr der Wenigen. Am Ende des Bandes schaut Ivi einen der Kranken an, der sich in eine Höhle zurückgezogen hat, um niemanden anzustecken (VRN III, 46-51). Dies ist ein direkter Verweis auf die ersten beiden Seiten des Comics, auf das chronologisch spätere Jahr 1877, mit der verzweifelten Honu in einer vergleichbaren Höhle, die Ivi vorwirft: »Alles was du wolltest, ist wahr geworden«[10] (VRN III, 05).

Fazit

Die Comicreihe *Varua Rapa Nui* stellt eine Aneignung der eigenen Geschichtsschreibung dar. Dabei kann die Geschichte von Rapa Nui nur als Geschichte einer vom Meer umgegebenen und geprägten Insel sowie ihrer Abgelegenheit von benachbarten Inseln erzählt werden. Jegliche Historie ist somit vom Meer beeinflusst und zugleich durch dieses limitiert. Selbst wenn große Teile der dargestellten Geschichte auf der Insel selbst stattfinden – wie im zweiten Band – ergibt doch erst das Meer, das sie umgibt und die Ressourcen limitiert, das vollständige Bild. Dies spiegelt sich durchaus im Widerstreit von Honu und Ivi – als Repräsentant_innen von Insel und Meer. Honu ist den Menschen deutlich zugeneigter als

der zornige Ivi, und doch ist er immer wieder, über die Comics sogar zunehmend, konsterniert, hilflos oder ernüchtert. Entsprechend reduziert sich auch die Präsenz von Honu über die Comics, insbesondere im dritten Band, was mit einer deutlichen Veränderung der Rolle des Meeres korreliert. So ist zu Beginn der Serie das Meer noch mehr Weg und Weite, zu entdeckender Raum und Raum von Ressourcen, um Gefahr und Tod zu weichen. Doch schon zu Beginn der Geschichte von Rapa Nui drohen zudem Stürme, vor denen Honu die Menschen zu schützen sucht, und selbst am Ende bringt das Meer zwar Kolonialist_innen und Krankheit, ist aber gleichfalls der Weg einer versuchten Rettung. Das Meer tritt selten in den Vordergrund, ist aber stetige inhaltliche wie visuelle Hintergrundfolie. Insbesondere als Horizont und Kulisse tritt das Meer hervor, oder gespiegelt als weiter Nachthimmel, stets dialektisch und ambivalent Weite/Möglichkeiten und Gefahr/Begrenzung in sich vereinend. In einem gewissen Maße können Teile der dargestellten Geschichte von Rapa Nui als eine Geschichte der Abwendung und des Vergessens des Meeres gelesen werden, wenn etwa im zweiten Band die internen Streitigkeiten dominieren. Doch so wie Rapa Nui nur als Insel im Meer vollständig zu erfassen ist, kann das Meer maximal in den Hintergrund treten, um dann teilweise schon gewaltsam wieder in den Fokus zu kommen. Damit ist die Geschichte Rapa Nuis die Geschichte des, die Insel umgebenden, Meeres in Interaktion mit der Insel und ihren Bewohner_innen, wie sie die Comicserie *Varua Rapa Nui* in Form einer selbstermächtigenden Erzählung darstellt. Dabei beschränkt und beeinflusst das Meer die Insel und deren Bewohner_innen, aber diese gleichfalls das Meer, etwa durch Fang, Schifffahrt oder Missachtung – es ist eine wechselseitige Beziehung. Das Meer ist Wissen, Tradition, Kultur und doch zugleich physisch existent und lenkend. Es ist Heimat und offener Raum, aber auch feindlich und geschlossen. Zudem verbindet das Meer die beiden hauptsächlich Rapa Nui beeinflussenden Räume Polynesien und Südamerika – durch das Meer wird und ist Rapa Nui transnational, die indigene und selbstermächtigte Geschichte und Kultur stets ebenfalls von außen beeinflusst bis gelenkt. Für diese Spannungsfelder steht wiederum Honu in der Comicserie *Varua Rapa Nui*.

Bibliografie

Álvarez-Varas, Rocío; Barrios-Garrido, Héctor; Skamiotis-Gómez, Iohandy & Petitpas, Robert: Cultural role of sea turtles on Rapa Nui (Easter Island): Spatial and temporal contrast in the Pacific island region. In: Island Studies Journal 15-1 (2020), S. 253-270.

Arnello Romo, Mario: Discurso de inauguración de la exposición Rapa Nui: Presencia en el océano y el tiempo. In: Exposición Rapa Nui. Presencia en el océano y el tiempo. Hg. v. Juan Carlos Olivares Toledo & Daniel Quiroz Larrea. Santiago de Chile: Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile, 1988, S. 3-4.

Baldick, Julian: Ancient Religions of the Austronesia World. From Australia to Taiwan. London/New York: I. B. Tauris, 2013.

Hage, Per & Harary, Frank: Island networks. Communication, kinship, and classification structures in Oceania. New York/Melbourne: Press Syndicate of the University of Cambridge, 1996.

Keown, Michelle: Pacific Islands Writing. The Postcolonial Literatures of Aotearoa/New Zealand and Oceania. Reprint. Oxford: Oxford UP, 2009 [2007].

Labourdette, Bernardita (W), Hernández Tapia, Ismael (P) & Ruiz-Tagle Eyzaguirre, Eduardo (Editor): Varua Rapa Nui. No. 1: El hundimiento de Hiva. 3. Aufl. Santiago de Chile: Rapanui Press, 2014. (VRN I)

Labourdette, Bernardita (W), Hernández Tapia, Ismael (P) & Ruiz-Tagle Eyzaguirre, Eduardo (Editor): Varua Rapa Nui. No. 2: Luces y Sombras. Santiago de Chile: Rapanui Press, 2013. (VRN II)

Labourdette, Bernardita (W), Pinto, Fernando (P) & Ruiz-Tagle Eyzaguirre, Eduardo (Editor): Varua Rapa Nui. No. 3: El Ocaso. Santiago de Chile: Rapanui Press, 2016. (VRN III)

Lipo, Carl P. & Hunt, Terry L.: A. D. 1680 and Rapa Nui Prehistory. In: Asian Perspectives 48-2 (2010), S. 309-317.

Martinsson-Wallin, Helène & Crockford, Susan J.: Early Settlement of Rapa Nui (Easter Island). In: Asian Perspectives 40-2 (2002), S. 244-278.

Olivares Toledo, Juan Carlos & Quiroz Larrea, Daniel: Exposición Rapa Nui. Presencia en el océano y el tiempo. Santiago de Chile: Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile, 1988.

Poignant, Roslyn: Ozeanische Mythologie. Polynesien -Mikronesien – Melanesien – Australien. Wiesbaden: Emil Vollmer, 1968.

Rojas Pantoja, Roberto: Maíka en Rapa Nui. Rapa Nui: Rapa Nui Press, 2016.

Abbildungsnachweis

Abb. 1: VRN I, 19.

Abb. 2: VRN I, 46-47.

Abb. 3: VRN II, 10-11.

Abb. 4: VRN II, 16-17.

Abb. 5a: VRN II, 49.

Abb. 5b: VRN II, 50-51.

Abb. 6: VRN III, 8-9.

Abb. 7: VRN III, 22-23.

Abb. 8: VRN III, 24-25 (ausgeklappt).

Alle Übersetzungen aus dem Spanischen durch Mario Faust-Scalisi.

1] En la isla más isla del mundo, la más distante y la más aislada en el tiempo y en el espacio, se forja una cultura sorprendente.

2] En una isla perdida en mitad del Océano Pacifico.

3] Caigan como piedras.

4] ¡No tenías derecho, Ivi! ¡No te estaban haciendo nada! - ¿Que hayan descubierto nuestra isla te parece poco? - Ni todo tu poder podrá impedir que lleguen humanos, te gusté o no.

5] Aquí comienza la historia de Rapa Nui.

6] Hablas como si fueran los culpables de todos los males. ¡También han hecho cosas buenas!//No seas tan injusto Ivi. Los vientos y las mareas están cambiando, el sol calienta demasiado… Los hombres no son los únicos responsables.

7] Quiero que me cuentes historias sobre los barcos que vinieron desde más allá del vai kava.

8] Tengo un mal presentimiento, Ivi.

9] Discúlpame Tumahehe, no voy a dejar que hagas esto. Es mi responsabilidad.

10] Todo lo que querias se ha hecho realidad.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Auf den Spuren von Homer und Ammôn Kasacz

Die geopoetische Meeresdarstellung in der *Odyssee* und der Graphic Novel *Les Voyages d'Ulysse*

Arnold Bärtschi (Ruhr-Universität Bochum)

Einleitung und methodische Vorüberlegungen

Bereits in der Antike nahm das Meer eine ebenso bedeutende wie zwiespältige Stellung ein als Raum, der utopische Entdeckungen und unvorstellbaren Reichtum, aber auch monströse Gefahren und grauenvollen Tod bereithielt (Beaulieu 2015), (Williams), (Beaulieu 2021), (Irby). Diese ambivalente und polysemantische Natur des Meeres wird ausführlich in Homers *Odyssee* ausgelotet, insbesondere im Rahmen der sagenhaften Irrfahrten des Odysseus in den Büchern 9–12, den sogenannten ›Apologen‹ (de Jong 2012b, 35), (Williams/Clare, 3f.). Aufgrund der damit einhergehenden Faszination versuchten antike und moderne Leser_innen, die Reiseroute des Odysseus zu rekonstruieren (Wolf, 225–309) und an real existierenden Orten im Mittelmeer, im Atlantik oder sogar im Baltikum (Vinci) zu lokalisieren. Doch erweckt die literarische Welt der *Odyssee* aufgrund ihrer unspezifischen topographischen Merkmale und der märchenhaften Erzählmotive vielmehr den Eindruck, als entferne sich der Held im Zuge seiner Reise aus einer fassbaren Topographie und besuche stattdessen eine Reihe von ›Atopoi‹ im Sinne von ›Nicht-Orten‹, die sich nicht auf geographischen Karten finden lassen (Miller, 7f.), (Bärtschi, 105–143).

Der narratologischen Kategorie des Raums kommt dabei eine entscheidende Rolle zu, wie neuere Untersuchungen zu Raumgestaltung, Funktionsweise und Wirkung homerischer Räume aufzeigen (Purves, 24–96), (de Jong 2021), (Tsagalis). Aufgrund der Polysemantik des Meeres in der *Odyssee* einerseits und der Konstruiertheit ihrer literarischen Welt andererseits bietet sich ein geopoetischer Interpretationsansatz an, bei dem genau diese Aspekte im Fokus stehen (Marszałek/Sasse, 9f.):

> Zunächst möchten wir den Fokus im Wort Geopoetik auf die Poetik, auf das Herstellen von Territorien und Landschaften in der Literatur richten. Eine solche Geopoetik reflektiert und kommentiert zugleich auch die Konstruiertheit von Geographie außerhalb der Literatur – das Benennen und Einordnen von geographischen Räumen in Landschaften, Regionen, Klimazonen, Staaten oder Kontinenten. In diesem Kontext kann diskutiert werden, mit welchen Schreibweisen, Verfahren, Narrativen, Symbolen und Motiven spezifische Raum-Poetiken hervorgebracht, semantisch aufgeladen und an bestimmte Orte, Landschaften und Territorien gekoppelt werden.

Da zur Geopoetik auch die Beschäftigung mit der intertextuellen Verknüpfung und dem ›literarischen Gedächtnis‹ von Räumen gehört, lässt sich dieser Ansatz auch für die Analyse von Rezeptionszeugnissen zu Homers *Odyssee* fruchtbar machen. Gerade die topographisch offene Raumkonzeption der *Odyssee* regte eine kontinuierliche Aktualisierung in unzähligen Rezeptionszeugnissen an (Dolle/Dreiling). Dazu gehört die Graphic Novel *Les Voyages d'Ulysse* (im Folgenden *Ulysse*) von Emmanuel Lepage, Sophie Michel und René Follet, die Gegenstand der nachfolgenden Untersuchung ist. *Ulysse* ist der zweite Band einer Trilogie, die beim Verlag Daniel Maghen erschien und die neben *Ulysse* (2016) den ersten Band *Les Voyages d'Anna* (2005, im Folgenden *Anna*) und den dritten Band *Les Voyages de Jules* (2019, im Folgenden *Jules*) umfasst. Untereinander bilden die drei Bände ein dichtes intertextuelles Geflecht. Während *Anna* und *Jules* die Form fiktiver Notiz-, Skizzen- und Reisetagebücher haben und den Weltreisen der titelgebenden Protagonist_innen Anna Fabri-Fontana bzw. Jules Toulet folgen, präsentiert sich *Ulysse* als fortlaufende Erzählung von den Irrfahrten der Kapitänin Salomé Ziegler. Wie bereits der Titel *Les Voyages d'Ulysse* als Markierung von Intertextualiät (Helbig) suggeriert, spielt Homers *Odyssee* eine zentrale Rolle als Prätext der Graphic Novel. Die Untersuchung dieses intertextuellen und intermedialen Verhältnisses der beiden Werke steht hier im Fokus. Dass ein geopoetischer Deutungsansatz besonders vielversprechend ist, legt eine poetologische Passage in *Jules* nahe, die auf den Charakter der literarischen Welt der Trilogie verweist (*Jules* 53-55):

> Peut-être que tout cela est flou mais les vrais lecteurs et les vrais voyageurs me comprendront sans doute: Ouvrir un livre, prendre un bateau, c'est la même chose. On s'enfonce petit à petit, on se déplace vers un endroit, et cet endroit, on n'avait pas / imaginé qu'il existait. Les mots s'agencent de mille manières et donnent naissance à des montagnes. Quand on marche, quand on navigue ou chemine, / on imagine ce qui va apparaître devant nous et, toujours, notre imagination est plus faible que le réel. C'est la même chose avec les mots: ils sont des chemins qui nous mènent vers un lieu qu'on n'avait pas cru possible.[1]

In dem Hinweis, dass Reisen und Lesen letztlich auf dasselbe hinausliefen, wird deutlich, dass die Trilogie nicht nur Erzählungen präsentiert, sondern auch poetologische Reflexionen über die Literarisierung von Raum anregt und den Literarisierungsprozess selbst im Medium Comic thematisiert. Da das Meer in *Ulysse* als Handlungs- und Erinnerungsort (Nora) der Irrfahrten des Odysseus fungiert und zu einer beständigen struk-

turellen und inhaltlichen Auseinandersetzung mit Homers *Odyssee* ermuntert, werden als weitere Methoden die Narratologie (Genette 1998) und das Konzept der ›Allelopoiese‹ (Bergemann et al.) als Analyseinstrumente hinzugezogen. Letzteres wurde am SFB 644 ›Transformationen der Antike‹ entwickelt und dient zur Analyse wechselseitiger Transformationsprozesse, wobei nicht nur die Erzeugung des Aufnahmebereichs – d. h. des Rezeptionszeugnisses *Ulysse* –, sondern auch die Auswirkungen auf den Referenzbereich – d. h. Homers *Odyssee* – betrachtet werden, der durch die Entstehung eines neuen Rezeptionszeugnisses mit neuen Lesarten angereichert werden kann. In einem ersten Schritt werden das intertextuelle Verhältnis zwischen der *Odyssee* und *Ulysse*, in einem zweiten zentrale Erzähltechniken, in einem dritten die Bedeutung von Farbgebung für die Lektürelenkung und in einem vierten die poetologischen und metaliterarischen Bedeutungsebenen analysiert und interpretiert, die durch die Inkorporation und Funktionalisierung fiktiver Bilder innerhalb der Erzählung angeregt werden.

Zum intertextuellen Verhältnis von *Ulysse* und *Odyssee*

Bereits der Titel *Les Voyages d'Ulysse* fungiert aufgrund der Anspielung auf Odysseus als intertextueller und paratextueller (Genette 2001, 58–102) Marker des Verhältnisses zu Homers *Odyssee*. Zu Beginn der Graphic Novel wird ›Odysseus‹ jedoch anders als erwartet in die Erzählung eingeführt, indem das Heck eines Schiffes mit der Aufschrift ›Odysseus‹ in das Panel hineinragt (*Ulysse*, Seite 14, Panel 4; im Folgenden *Ulysse* 14.4). Im Handlungsverlauf wird dieses Schiff zum Mittelpunkt mehrerer Irrfahrten, sodass sich der Titel auch im Sinne von ›Die Fahrten des [Schiffs] Odysseus‹ interpretieren lässt. Dass der Segeldampfer nicht nur den Namen des Odysseus, sondern auch die Rolle von dessen Schiff übernimmt, wird durch den Einband der Graphic Novel verdeutlicht: Während die Außenseite des Einbands den Segeldampfer bei der Durchquerung der stürmischen See zeigt, findet sich auf der Innenseite des Einbands das Negativ zweier antiker Galeeren, sodass beim Umblättern direkt auf einen modernen ein antiker Schiffstyp folgt. Mittels dieser zeichnerischen Gestaltung wird den Leser_innen direkt zu Beginn eine Überlagerung von neuzeitlichem Setting und antikem Mythos nahegelegt.

Die Erzählung selbst beginnt mit einer collageartigen Abfolge von gemäldeartigen Illustrationen zu Episoden aus der *Odyssee*, die erst im weiteren Handlungsverlauf thematisiert und kontextualisiert werden: Odysseus auf einem Floß (*Ulysse* 3.2), Blendung des Zyklopen (3.3), schiffbrüchiger Odysseus (4.1), Skylla (4.2), Trojanisches Pferd (4.3f.).

Begleitet werden diese Impressionen, die mit leuchtendem Rot koloriert sind, von Zitaten aus dem Beginn der *Odyssee*, die durch doppelte Anführungs- und Schlusszeichen als solche gekennzeichnet sind. Sie erscheinen in eckigen Kästchen als Aussagen einer scheinbar extra-

Abb. 1: Prolog einer neuen *Odyssee*.

diegetischen Stimme aus dem Off, deren Ursprung sich zunächst nicht zuordnen lässt. Bei genauerer Analyse der Zitate wird deutlich, dass es sich nicht um eine zusammenhängende Textpassage handelt, sondern dass sie aus kleineren Fragmenten zu einem neuen Text zusammengesetzt sind. Dabei weisen sie auch Auslassungen geringen Umfangs auf, mit denen Übergänge geglättet werden. In *Ulysse* 3–6 handelt es sich um eine komplexe Neuanordnung zahlreicher (Halb)Verse, wobei der Beginn des Epos, der den Protagonisten Odysseus und seine Feindschaft mit dem Meeresgott Poseidon einführt, mit dem Beginn der Apologen vermischt wird.[2] Aus dieser Transformation resultiert ein Cento, also ein neues Gedicht aus Versatzstücken eines früheren Gedichts (Verweyen/Witting). Bereits in der Antike nutzten Dichter_innen diese Technik, sodass der Beginn der Graphic Novel den Leser_innen einen Dialog mit dieser Tradition eröffnet und zugleich darauf hinweist, dass die *Odyssee* im Rahmen des Comics eine Transformation und Reimagination erfährt. Die collageartig aufeinanderfolgenden Illustrationen der Zitate tragen wesentlich zum Cento-Charakter des Prologs bei.

Die Zitate liefern darüber hinaus einen ersten Hinweis auf das historische Setting der Handlung, denn es handelt sich um die französische Übersetzung der *Odyssee* von Victor Bérard (1864–1931), einem bedeutenden Homerforscher, der sich mit der Frage nach der Verortung der Reisestationen des Odysseus befasst hatte (Lozar).[3] In der Erzählung von *Ulysse* wird der fiktive Zeitraum zwischen dem Ende des 19. und dem Beginn des 20. Jahrhunderts – darauf

verweist implizit auch der Schiffstyp des Segeldampfers – jedoch nicht weiter konkretisiert. Ein eindeutiges Datum findet sich hingegen im ersten Band der Trilogie, in *Anna* 66, wo von der Einschiffung des Künstlers Jules Toulet auf dem Schiff Odysseus am 3. Mai 1896 die Rede ist. Diese intertextuelle Prolepse der Irrfahrten von Salomé und ihrem Boot auf der Textebene steht in enger Verbindung zu visueller Intertextualität: In *Anna* 67 erscheint ein von Jules angefertigtes Porträt von Salomé, das auch in *Ulysse* 51.3 eine wichtige Rolle im Handlungsverlauf spielt. Zudem ist in *Anna* 67 teilweise auch die Kohlezeichnung einer antiken Galeere erkennbar, wodurch die Überlagerung von antiker und moderner Irrfahrt bereits hier angedeutet wird. Gestärkt wird die intertextuelle Verbindung der beiden Graphic Novels aber auch in der Gegenrichtung, da zu Beginn von *Ulysse* Jules über zwei Zeichnungen von Anna einschläft (*Ulysse* 15.2f.; 16f.; 18.1–4), die in *Anna* 58f. bzw. 116f. auftauchen, wobei letztere zugleich den Einband ziert. Die Intertextualität der Comic-Trilogie lässt sich somit in einer dem Medium Comic eigenen Ausprägung fassen, die durch eine spezifische Verbindung aus schriftlichen und visuellen Hinweisen zustandekommt.

Dass die Kapitänin Salomé Ziegler in die Rolle des Odysseus schlüpft, wird durch Aussagen der intradiegetischen Figuren selbst nahegelegt. In *Jules* 122 fasst Jules seine Reise mit Salomé wie folgt zusammen:

> Epique… C'est le mot qui me vient en pensant à l'Odysseus et à Salomé. […] Dans ma tête, tout se mélange: Ulysse qui veut retrouver Pénélope, Salomé qui veut retrouver Ammôn et moi qui veux prendre le temps de te ramener des contrées lointaines où tu t'es enfoncée sans moi.[4]

Nicht nur verweist der Begriff ›epique‹ auf die Gattung von Homers *Odyssee*, sondern durch die Gleichsetzung von Odysseus und Penelope mit Salomé und dem Künstler Ammôn Kasacz wird den Leser_innen eine doppelte Lesart der Figuren nahegelegt. In Jules Aussage findet sich explizit eine Wirkungsabsicht der Graphic Novel formuliert, sodass die Figur des Jules als poetologische Stimme des Comics fungiert. Doch auch die restlichen Figuren sind sich ihrer Rolle als Reinkarnationen der Protagonist_innen der *Odyssee* bewusst. Eine Frage des Kapitäns Vassilios an seine künftige Gattin Salomé verdeutlicht dies, als das Schiff Odysseus nachts die stürmische See durchquert (*Ulysse* 141.5): »Tu veux te mesurer à Ulysse?« – »Willst du dich mit Odysseus messen?«

Diese Parallelisierung zwischen Salomé und Odysseus findet wiederum ihren deutlichsten Ausdruck in den eingestreuten Zitaten aus der *Odyssee* in Verbindung mit deren künstlerischer Visualisierung. Dass Salomé seit ihrer Kindheit eine anhaltende Faszination für Homers Epos verspürt, wird in zwei Analepsen thematisiert (Ulysse 38f.; 115). Bereits zu Beginn des Bandes können Leser_innen Salomé dabei beobachten, wie sie der versammelten Mannschaft des Schiffs Odysseus aus der *Odyssee* vorliest (34–37). Da sich die eckigen Textfelder und Sprechblasen, die die Zitate enthalten, aufgrund ihrer beigen Einfärbung eindeutig Salomé zuordnen lassen – als Jules in dieser Szene damit beginnt, die Zitate im

Wechsel mit Salomé aufzusagen, erscheinen seine Sprechblasen in hellblauer Farbe –, wird im Rückblick deutlich, dass Salomé auch als Urheberin der Zitate zu Beginn der Graphic Novel fungieren muss (3–6). Denn diese Textfelder weisen denselben Beigeton auf. Die zu Beginn als extradiegetische Erzählstimme aus dem Off interpretierte Erzählinstanz entpuppt sich aufgrund der Farbgestaltung der Sprechblasen somit im Nachhinein als intradiegetisch-homodiegetische Erzählerin.

Dass die Erzählung in hohem Maße von der Gestaltung der Figur Salomé abhängt und auf weiten Strecken aus ihrer Fokalisierung präsentiert wird, legen auch die Cento-Passagen aus der *Odyssee* nahe. In der Vorleseszene in *Ulysse* 34–37 lässt sich diese Technik in Aktion beobachten, indem die Leser_innen den Entstehungsprozess des Centos aus Versen zum Schiffbruch des Odysseus mitverfolgen können.[5] Direkt zu Beginn der Graphic Novel wird Salomé als innovative Erzählerin der *Odyssee* inszeniert, die sich nicht scheut, die *Odyssee* neu zu erzählen und für ihre eigene Irrfahrt zu adaptieren. Indem sie die gleiche Rolle als Erzählerin wie der intradiegetisch-homodiegetische Erzähler Odysseus einnimmt (de Jong 2001, 223–227), wird eine poetologische Bedeutungsebene eröffnet, die die Produktion dieser Neuimagination der *Odyssee* in den Vordergrund rückt und die Leser_innen zum direkten Vergleich mit dem Prätext einlädt.

Dabei wird deutlich, dass Salomé im Gegensatz zu Odysseus, der stets ein Spielball der Launen des Meeres bleibt, ihre Beziehung zum Meer selbstbestimmt ausgestaltet. Indem sie im Rahmen der ersten Vorleseszene (*Ulysse* 34–37) die Verse zum Schiffbruch des Odysseus zitiert, eröffnet sie selbst als Erzählerin eine mythische Reflexionsebene für ihre eigene Geschichte, da sie ihre Besatzung als auf dem Meer Umherirrende charakterisiert, die ihren Weg nach Hause wiederfinden müssen. Diese Charakterisierung wird durch die künstlerische Gestaltung der Szene unterstrichen: Das nächtliche Setting, das durch einen schwarzdunkelbraunen Himmel mit weißen Punkten über einem ruhig daliegenden schwarzen Meer umgesetzt ist, bildet einen visuellen Kontrast zur an Deck versammelten Crew, die von einer einzelnen Sturmlaterne in beige-weißen Farben angestrahlt wird, und vermittelt eine Wirkung von Verlorenheit inmitten des weiten Meeres.

In einer weiteren Vorleseszene (*Ulysse* 204f.) bestätigt Salomé die Charakterisierung ihrer Mannschaft, indem sie ihr eine Passage aus der Kirke-Episode vorliest, in der die Zauberin Kirke die Gefährten des Odysseus in Schweine verwandelt und dadurch handlungsunfähig macht.[6] Dies legt die Deutung nahe, dass Salomé die Kirke-Episode verwendet, um den Status der Besatzungsmitglieder als aus der Gesellschaft Verstoßener mythisch zu untermalen. Eine dritte Vorleseszene führt an einer Schlüsselstelle der Handlung ebenfalls die parallelisierende Funktion der eingestreuten Homer-Zitate vor. Nur wenige Panels (168.2) vor der Schilderung eines fatalen Seesturms, der Salomés Mann Vassilios infolge einer Kopfverletzung den Verstand kostet (170–179.1), zitiert Salomé aus der Sirenen-Episode der *Odyssee* und ruft die tödlichen Verlockungen der Mischwesen auf (Hom. *Od.*

12.166–173a), die nichtsahnende Seeleute mit dem Versprechen von Wissen anlocken, um sie zu töten und zu verspeisen. Eine Vision des verunfallten Vassilios, der sich im Meer treibend von Sirenen angegriffen sieht (*Ulysse* 175.5–177.1), bestätigt das vorausgehende *Odyssee*-Zitat als Prolepse und visualisiert seinen Abstieg in den Wahnsinn mit mythischen Bildern.

Diese Überlagerung des Comics und der *Odyssee* wird durch ein weiteres künstlerisches Mittel unterstützt. Die Doppelseite in *Ulysse* 36f., die sich an die erste Vorleseszene anschließt, präsentiert ein Gemälde von Jules, auf dem sich der schiffbrüchige Odysseus zwischen Wellenbergen an sein zerstörtes Floß klammert. Es illustriert Salomés Neuerzählung der *Odyssee*, wobei es das Meer als zentralen Handlungsort und zugleich als Reflexionsebene der Irrfahrten der Held_innen Odysseus und Salomé ausweist. Im Gegensatz zur düsteren Farbgestaltung der nächtlichen Szene davor ist das Meer auf dem Gemälde in leuchtenden Blautönen ausgeführt, nimmt jedoch den Großteil des Bildes ein und erzeugt aufgrund des Kontrasts zum winzig erscheinenden Floß des Odysseus eine bedrohliche Wirkung. Diese Komposition sowie die nackte Darstellung des Schiffbrüchigen knüpfen an die Charakterisierung von Salomés Mannschaft als Ausgestoßenen an und stärken die mythische Parallele. Im Zusammenspiel von Erzählstimme und Intertextualität auf der Textebene einerseits, von Farbgestaltung und Reflexion über die Gemäldeform auf der visuellen Ebene andererseits entsteht ein vielschichtiger geopoetischer Reflexionsraum, in dem die Neuimagination der Odyssee umgesetzt und reflektiert wird. Eine metaliterarische Dimension dieser Inszenierung zeigt sich besonders darin, dass Jules als intradiegetische Figur der Erzählung die zugrundeliegende Wirkungsabsicht der Graphic Novel mit seinem Gemälde kommentiert, wodurch ein metaleptischer Effekt entsteht und sich die Grenze zwischen den intradiegetischen Figuren der Erzählung und der extradiegetischen schöpferischen Instanz, durch welche die Graphic Novel entsteht, verwischt.

Zur homerischen Erzähltechnik in *Ulyssee*

Obwohl die Reisestationen des Schiffs Odysseus (Istanbul, Alexandria, Gibraltar, Athen, Santorin) und sein Wirkungskreis (*Ulysse* 25.4; 159.2) im Mittelmeer verortet werden und eine konkrete topographische Lokalisierung erlauben, werden Salomés Irrfahrten durch den Subtext der im Hintergrund aufgerufenen *Odyssee* als epische Reise charakterisiert. Nicht nur über Zitate, sondern auch über die narrative Struktur der Erzählung wird die Beziehung zum Prätext ausgelotet. Eine deutliche Parallele zur *Odyssee* stellen die vier Analepsen zu Salomés Vorgeschichte dar (38–41; 54–71; 86–101; 104–205), die mit 134 von 221 Seiten mehr als die Hälfte der Graphic Novel umfassen und inhaltlich linear aufeinander aufbauen. So wie der homerische Odysseus in den Apologen als intradiegetisch-homodiegetischer Erzähler den

Phäaken von seinen Fahrten erzählt, berichtet Salomé in derselben Funktion als Erzählerin dem Künstler Jules von ihrer Vergangenheit und ihren ersten beiden Irrfahrten. Rein vom Umfang her hängt deswegen der größte Anteil der Handlung von Salomés Erzählperspektive ab und ist aus ihrer Sicht fokalisiert. Visuell wird dies wiederkehrend durch die Wahl der Perspektive unterstrichen, indem Salomé in einzelnen Panels entweder als Beobachterin von Ereignissen oder als Kapitänin in Szene gesetzt wird. Zu Beginn der Handlung beispielsweise verfolgt sie Jules Übernachtung auf einem Pier mit, wobei die Kamera kontinuierlich aus Salomés Perspektive an den schlafenden Jules heranzoomt (15.3–17). Während das Schiff aus dem Hafen von Istanbul ausläuft, zeigen zwei wortlose Panels Salomé frontal in einer Halbtotalen (29.2) bzw. schräg in einer Dreiviertelteltotalen (31.3) in sublim wirkenden Stellungen, die ihre Autorität als Kapitänin inszenieren.

So wird die in Form von vier einzelnen Analepsen eingebettete und dadurch fragmentierte Vorgeschichte (A–D8) mit der gegenwärtigen Erzählebene der Basiserzählung (E–K), der Irrfahrt von Salomé und Jules auf der Suche nach Gemälden von Ammon Kasacz, verwoben. Infolge der Analepsen wird diese Erzählebene selbst ebenfalls fragmentiert, die Ereignisse werden ansonsten jedoch chronologisch und linear erzählt. Die nachfolgende Tabelle gibt diese Verzahnung von Rückblicken (grau unterlegt) und Gegenwartsebene der Erzählung ebenso wieder wie Schlüsselmomente und Aufenthaltsorte der Protagonist_innen.

Tabelle 1: Handlungschronologie (grau = Analepsen)		
Abfolge	**Stelle**	**Inhalt**
D_{7a}	3–6 = 197.2–199	Hausbrand
E	7–37	Jules trifft Salomé, Fahrt nach Alexandria
A	38–41	Kindheit auf Santorin
F	42–53	Aufenthalt in Alexandria, Fahrt nach Gibraltar
B	54–71	Ammôn Kasacz auf Santorin
G	72–85	Aufenthalt in Gibraltar, Aufbruch ohne Ziel
C	86–101	Tod der Mutter Athenaïs, Trauerzeit
H	102–103	Fahrt nach Athen
D_1	104–112	Rebellion, Flucht aus Santorin an Bord des Schiffs Odysseus
D_2	113–139	Aufenthalt in Athen, Vergewaltigung in Bordell, Seherin Awa
D_3	140–157	Rückkehr nach Santorin, Abtreibung, Heirat mit Vassilios
D_4	158–180	Reise mit dem Schiff Odysseus, Verunglückung von Vassilios
D_5	181–191	Rückkehr nach Santorin, Liebe zu Phoebe, Geburt von Abel
D_6	192–197.1	Rache an Vergewaltiger
D_{7b}	197.2–199 = 3–6	Hausbrand
D_8	200–205	Flucht aus Santorin an Bord des Schiffs Odysseus, ziellose Irrfahrt
I	206–213	Aufenthalt in Athen, Rache an Bordell, Seherin Awa
J	214–219	Aufenthalt auf Ithaka, Treffen mit Ammôn Kasacz, Aufbruch nach Santorin
K	220–223	Rückkehr nach Santorin

Der Beginn der Graphic Novel (*Ulysse* 3–6 = D7a) erweist sich als repetitive Prolepse, da dieselbe Schlüsselszene gegen Ende der vierten Analepse ein zweites Mal erzählt wird (197.2-199 = D7b). Zu Beginn des Comics bleiben die Bedeutung der eingeblendeten Gemälde (3f.), der lediglich als Schemen dargestellten Figuren (5f.) sowie deren Verhältnis zueinander völlig unklar, zumal die beiden unterschiedlichen Zeichenstile sich deutlich voneinander absetzen. Am Ende der Graphic Novel erkennen die Leser_innen dagegen, dass es sich bei den Schemen um Salomé und ihren Vater handelt, der sich infolge eines Hausbrands schwere Verletzungen zuzieht, sowie um Gemälde, die im Feuer verlorengehen. Aufgrund dieses Zwischenfalls muss Salomé mit dem Schiff Odysseus Santorin verlassen und vor strafrechtlicher Verfolgung fliehen. Dieses Schlüsselereignis liefert auch die Begründung für die Suche nach den Bildern von Ammôn Kasacz: Salomé will den Künstler darum bitten, für ihren Vater ein neues Gemälde von ihrer verstorbenen Mutter Athenaïs anzufertigen und dadurch den Verlust der verbrannten Gemälde wiedergutzumachen (215–217).

Der Hausbrand wird dadurch ausgelöst, dass sich Salomé mit einem Brieföffner an dem Vergewaltiger aus ihrer Kindheit rächt, indem sie ihm ein Auge aussticht (*Ulysse* 195–197.1) und dabei eine Öllampe umwirft (196.6). Jenes traumatische Erlebnis ist in den ersten Teil der vierten Analepse eingebettet (D2), als Salomé aus ihrer Heimat nach Athen flieht und dort unwissentlich in einem Bordell aufgenommen (120.1–127) und als Minderjährige zur Prostitution gezwungen wird (128). Die Vergewaltigung selbst wird nur durch Salomés Hilferufe aus dem Off sowie

Abb. 2: Blendung des neu(zeitlich)en Kyklopen.

symbolisch durch die Einblendung einer roten Rose vor dunklen Holzbohlen angedeutet (128.6), die das ›Rosenzimmer‹ bezeichnet und sich zugleich als Metapher für Salomés Defloration deuten lässt. Im Rahmen der späteren Konfrontation mit dem Täter dagegen werden einzelne explizite Ausschnitte der Gewalttat aus Salomés Erinnerung eingeblendet (195.3–5). Diese Panels zu ihrer Erinnerung sind in düsteren Pastelltönen und Schatten gehalten und heben sich deutlich von der Szene des Arbeitszimmers ab, das von einem Kaminfeuer in helles Orange getaucht wird (194.7f.–195.2; 195,6; 196) und dadurch den ab 196.6 einsetzenden Brand vorwegnimmt. Die Blendung des Täters wird mythisch aufgeladen, indem der Moment der Verletzung selbst durch einen Ausschnitt aus dem Gemälde ›Blendung des Polyphem‹ ersetzt wird (196.3), das bereits im Prolog des Comics (3.3) in Erscheinung tritt. So wie Salomé in die Rolle des Odysseus schlüpft, wird der Vergewaltiger zum Zyklopen der Erzählung. Dessen Blendung macht Salomé zur Ausgestoßenen, wodurch eine Analogie zum Zorn des Poseidon erzeugt wird, der Odysseus wegen der Blendung seines Sohns Polyphem nachstellt.

Diese mythische Parallelisierung wird im Nachgang an den Hausbrand durch den Kommentar eines Matrosen reflektiert, der Salomé entgegnet (*Ulysse* 201.1): »Tu es toute seule maintenant.« – »Jetzt bist du ganz allein.« Damit spielt er auf den Zustand des Odysseus am Ende seiner Irrfahrten an, nachdem er alle Schiffe und Gefährten verloren hat (de Jong 2001, 222f.). Darüber hinaus folgt auf diese Szene eine Doppelseite, die ein Gemälde von Jules zeigt, auf dem eine Galeere mit Odysseus am Bug zu sehen ist, der in Richtung aufgetürmter Wolken in Gestalt des Meeresgottes Poseidon blickt (202f.). Da Salomé vom hier dargestellten Beginn an bis zum Ende ihrer Irrfahrten jedoch auf die Unterstützung ihrer Besatzung zählen kann, dient der Verweis lediglich dazu, Salomés Status als Ausgestoßene zu unterstreichen und zu betonen, dass sich Salomés Reisen nicht sklavisch an denjenigen des Odysseus orientieren.

Bereits im Prolog der Graphic Novel werden also in verrätselter Form ein bestimmender Schlüsselmoment der Erzählung vorweggenommen sowie die strukturellen und motivischen Parallelen zu Homers *Odyssee* in ihrer Bedeutung für die Erzähltechnik des Comics hervorgehoben. Besonders der Einstieg *in medias res* und die schrittweise Aufdeckung der Vorgeschichte stärken die Parallele zu den Apologen der *Odyssee* (de Jong 2001, 221f.) (de Jong 2012b, 21). Zugleich wird auf die zentrale Bedeutung der fiktiven Gemälde hingewiesen, die wesentlich zur Parallelisierung von Salomés Abenteuern mit denen des Odysseus beitragen.

Farbgebung als lektürelenkendes und affektives Gestaltungsmittel

Ein direkter Vergleich des Prologs (*Ulysse* 3–6) mit der späteren ausführlichen Schilderung des Hausbrands (192–199) verdeutlicht, wie die Farbgebung das Spiel mit Prolepsen

und Analepsen unterstützt: Während die Hintergründe der Panels, in denen zu Beginn die Verbrennungen der Männergestalt gezeigt werden (5f.), in grellen Rottönen erstrahlen und harte Schatten aufweisen, ist die zweite Präsentation derselben Szene (194.7–199.4) in helleren Orangetönen gehalten, die die Figuren identifizierbar machen. Außerdem werden die Perspektiven in den jeweiligen Szenen variiert, sodass sich die beiden Brandszenen gegenseitig ergänzen. Intratextualität innerhalb des Comics *Ulysse* spielt dabei eine bedeutende Rolle, wie die intratextuelle Aufrufung der roten Rose als metaphorisches Symbol von Salomés Vergewaltigung (128.6; 195.3) oder die mythologische Aufladung durch das Zyklopenbild zeigen (3.3; 196.3). Über diese Einzelszene hinaus unterstützt die Farbgebung die Leser_innen bei der Unterscheidung von Gegenwarts- und Vergangenheitsebene, da erstere konsequent in dezenten Pastellfarben gehalten ist, während letztere grellere Farbakzente aufweist, die insbesondere in den drei kürzeren Analepsen eingesetzt werden. Im Kontrast zu den farblosen Gegenwartsdarstellungen und der überwiegend düsteren Meeresgestaltung gewinnen Salomés Kindheitserinnerungen durch die Betonung einzelner Gegenstände oder Landschaftsmerkmale mit auffälligen Farbtupfern eine verklärende und nostalgische Qualität und heben Elemente hervor, die ihr besonders im Gedächtnis geblieben sind.

Obwohl das Meer im Hintergrund der Erzählung stets präsent ist als geopoetischer Ort, der die Überblendung der Irrfahrten von Salomé und Odysseus ermöglicht, beschränken sich die eigentlichen Darstellungen des Meeres auf punktuelle Schlaglichter und typische Szenen. Zunächst fällt auf, dass es nur sechs Szenen gibt, in denen die Fahrt des Schiffs Odysseus thematisiert wird.[7] Dagegen wird der Aufenthalt in Häfen siebenmal bzw. das Einlaufen in und Auslaufen aus Häfen 18 Mal gezeigt.[8] Die Panels, in denen die Ankunft und Abfahrt des Schiffs dargestellt ist, entfalten dadurch die Wirkung wiederkehrender typischer Szenen, wie sie auch in Homers *Odyssee* erscheinen (de Jong 2001, 230 ad 82–105). Diese Funktionalisierung ist im Comic visuell durch Hafenansichten in großen Einzelpanels gekennzeichnet, die mehr als die Hälfte einer Seite einnehmen oder sich als schmalere Panoramaansichten über zwei Seiten erstrecken. Das Schiff Odysseus ist dabei zumeist klar erkennbar und entweder aus der Vogelperspektive schräg von oben oder von unten aus der Höhe der Wasserlinie in Szene gesetzt.

Besondere Schlüsselstellen bilden die drei Sturmszenen (*Ulysse* 140–143; 150f.; 170– 179.1), die sich durch ihre überaus düstere Darstellung mit harten Schatten und dunklen Farben auszeichnen. Wie bei der ersten Vorleseszene liegt auch in diesen Fällen der Schluss nahe, dass die Meereslandschaft mittels gezielter Farbgestaltung mit bestimmten Wirkungspotenzialen aufgeladen wird. Die erste Sturmszene (140–143) vermittelt aufgrund der überwiegend schwarzen und beigen Einfärbung mit dezenten Gelbtönen für den aufziehenden Tag und der dadurch erzeugten Hell-Dunkel-Kontraste noch ein ambivalentes Bild. Einerseits lässt sich das dominante Schwarz als ominöse Prolepse der

Schwierigkeiten deuten, denen sich Salomé nach ihrer Rückkehr nach Santorin gegenübersieht, da sie im Nachgang an ihre Vergewaltigung auf der Insel wie eine Außenseiterin behandelt wird. Andererseits erwecken die Beige- und Gelbtöne inmitten der schwarzen Landschaft auch den Eindruck eines Hoffnungsschimmers und vermitteln ein Gefühl von grenzenloser Freiheit. Letzteres wird insbesondere durch die Inszenierung von Salomé am Steuerrad unterstützt, wie sie mit gefasster und herausfordernder Miene dem Sturm trotzt (142) und nach dessen Abflauen sogar gelöst lacht (143.1) und hoffnungsvoll nach vorne blickt (143.4), während das Schiff durch ruhigere Wellen auf den hell erleuchteten Horizont zusteuert. Die am ausführlichsten geschilderte dritte Sturmszene in 170–179.1 dagegen beendet schlagartig das zeitlich begrenzte Glück Salomés an Bord des Schiffs Odysseus zusammen mit ihrem Gatten Vassilios, der in dem Sturm seinen Verstand verliert. Dementsprechend ist das Toben des Unwetters in düsteren Schwarz- und Dunkelgrüntönen umgesetzt, die auch die anschließende Rückkehr nach Santorin dominieren (181.1). Vassilios Abstieg in den Wahnsinn wiederum ist in braunen, schwarzen und blutroten Farbtönen ausgeführt, die seine schwere Verletzung unterstreichen (175.5–176).

Auch bei der Flucht aus Santorin nach dem Hausbrand (*Ulysse* 204f.) präsentiert sich das Meer in düsteren Schwarz-, Blau- und Brauntönen und vermittelt ein Gefühl des Ausgestoßen-Seins. In all diesen Fällen ist ein starker Bezug der Landschaftsgestaltung auf die innere Verfassung der Protagonistin Salomé feststellbar, sodass das Meer als Spiegel ihrer Sorgen, Verluste und Traumata lesbar wird. Diese Funktionalisierung von Landschaft lässt sich bereits in antiker Literatur beobachten (de Jong 2012a, 14–16), (Martorana, 170–172), sodass die Kenntnis von deren künstlerischer Umsetzung im Comic bei der Lektüre der *Odyssee* neue Impulse zur Visualisierung des Gelesenen ermöglicht. Besonders deutlich wird diese emotionale Verbindung in einem Vollbild, das Salomé im Übergang (H) von der dritten (C) zur vierten Analepse (D) in der Takelage zeigt (103), eingehüllt in einen schwarzen Mantel vor einem schwarzen Himmel und einem schwarz-beige kolorierten Meer. In den vorangehenden Panels versucht Jules, ihr durch eine Umarmung Mut zuzusprechen (102.4), woraufhin Salomé ihn mit den Worten »Ne me touche pas!« – »Fass mich nicht an!« abweist (102.5). Dies legt die Interpretation nahe, dass dieser Zwischenfall sie dazu bringt, mit ihrer Erinnerung die letzte und schmerzhafteste Analepse einzuleiten, zumal sie direkt im Anschluss an die dritte Analepse (C) bemerkt (102.1): »Tu me fais trop parler. Passons à autre chose!« – »Du lässt mich zu viel reden. Kommen wir zu etwas Anderem.« Einen Kontrast zu *Ulysse* 103 stellt dasselbe Bild von Salomé in der Takelage in *Jules* 122 dar, da es dort mit leuchtenden Blautönen koloriert ist. Diese Diskrepanz in der Farbgestaltung lässt sich als Beleg für die unterschiedliche Fokalisierung durch Salomé bzw. Jules heranziehen: Die eine spiegelt Salomés aufgewühltes Inneres wider, die andere präsentiert die Kapitänin aus Jules' Perspektive als epische Heldin. Gerade aufgrund dieser Doppelung desselben Bildes lässt sich aber auch nicht eindeutig feststellen, ob das Vollbild zu Salomé in *Ulysse* 103 zur Handlungsebene

der Erzählung gehört oder eines von Jules Gemälden darstellt; dafür fehlt freilich die üblicherweise vorhandene Künstlersignatur.

Die intensive Fokalisierung durch Salomé wird nicht nur durch das Vollbild in *Ulysse* 103, sondern durch eine ganze Reihe von Großaufnahmen von Salomés frontal aus dem Bild herausblickendem Gesicht unterstrichen, um ihre Entschlossenheit zu betonen: unmittelbar vor der vierten Analepse (H) (102.7); direkt vor ihrer ersten Flucht aus Santorin (108.2), bei der sie ihrer Entschlossenheit mit den Worten »Je suis prête« – »Ich bin bereit.« Ausdruck verleiht; bei ihrer zweiten Flucht aus Santorin (201.2) sowie im letzten Panel der Graphic Novel (223.6), wenn sie mit den Worten »J'arrive.« – »Ich komme.« ihre endgültige Heimkehr ankündigt.[9]

Abb. 3: Kapitänin Salomé konfrontiert ihre traumatische Vergangenheit.

Zur Funktion der fiktiven Bilder von Jules Toulet und Ammôn Kasacz

Die fiktiven Gemälde von Jules Toulet und Ammôn Kasacz erfüllen mehrere Funktionen innerhalb der Erzählung: Sie unterstreichen die Intertextualität mit Homers *Odyssee*, stellen wichtige intratextuelle Verbindungen her und ermöglichen eine geopoetische Deutung der literarischen Welt. Eine weitere Funktionalisierung wird durch die zweite Sturmszene verdeutlicht, bei der es sich um Jules Gemälde handelt, welches das Schiff Odysseus beim Durchqueren eines Sturms zeigt (*Ulysse* 150f.) und sich auch auf dem Einband des Comics findet. Es folgt auf eine Doppelseite, in der Salomé eine Abtreibung vornehmen lässt (148f.), und pausiert damit die Erzählung, ohne dass die Analepse D3 verlassen wird. Da Jules, dessen Signatur sich in der rechten unteren Bildecke findet, das Gemälde erst nach seiner Bekannt-

schaft mit Salomé angefertigt haben kann, ist hier eine Vermischung der Gegenwarts- und Vergangenheitsebene der Erzählung erkennbar. Zudem wirkt diese gemalte Sturmszene, die eine einsame Figur am Steuerrad des Schiffs Odysseus zeigt, als würde sie in metaphorischer Weise die innere Unruhe der Protagonistin zum Zeitpunkt des Ereignisses visualisieren, nach dem das Gemälde eingeblendet wird. Das Gemälde erfüllt somit eine ähnliche Funktion wie Gleichnisbilder in den homerischen Epen, die ihrerseits die eigentliche Erzählung anhalten, um über ihre Vergleichsbilder eine Reflexionsebene zu eröffnen und die umliegende Erzählung um zusätzliche Aspekte zu bereichern (Edwards 30–34), (de Jong 2012b, 24f.), (Tsagalis 271–345). Zugleich wird die Meereslandschaft mittels der künstlerischen Umsetzung emotional aufgeladen, wodurch das Medium Comic visuelle Impulse für eine *Odyssee*-Lektüre liefert. Das Schiff Odysseus nimmt in *Ulysse* 150f. prominent die Bilddiagonale ein und scheint mit seinem Bug, der zur linken unteren Bildecke ausgerichtet ist, regelrecht aus der Zeichnung herauszuragen. Das aufgewühlte Meer ist in verschiedenen Blautönen gehalten, ergießt sich in weißer Gischt über das Deck und verschmilzt ohne Übergang mit dem düster bewölkten Himmel in dunkelblau-schwarzen Farben, aus dem ein gleißender gelb-weißer Blitz in die Meeresoberfläche einschlägt. Diese Inszenierung eines Kampfs mit den Urgewalten verleiht der Meeresdarstellung eine sublime Wirkung und unterstreicht ihre Bedeutung als Handlungsort äußerer wie innerer Irrfahrten. In ähnlicher Funktion wird auch Jules Gemälde von Odysseus' Unterweltsschau funktionalisiert (90f.), das in die Analepse C und die Erzählung um den Unfalltod von Salomés Mutter Athenaïs eingebettet ist.

Zugleich ermöglichen diese eingeflochtenen Gemälde auch einen poetologischen Diskurs, da Jules über sein Gemälde als Gestalter der Erzählung und der darin konstruierten literarischen Welt präsentiert wird. Dass seine Bilder in einer engen Verbindung zu Salomés Odyssee stehen, bestätigt er explizit in *Ulysse* 42.1: »Il y a la peinture d'Ulysse sur son radeau, celle que m'a inspirée ta lecture de la malédiction…« – »Da ist das Bild von Odysseus auf seinem Floß, zu dem mich dein Vortrag vom göttlichen Fluch angeregt hat…« So wie Salomé über die Fokalisierung in den von ihr ausgehenden Analepsen Einfluss auf die Gestaltung der Erzählung nimmt, so stößt Jules mit seinen Gemälden eine Reflexion über die mythische Aufladung von Salomés Erlebnissen an. Dies wird insbesondere daran ersichtlich, dass nicht nur die fertigen Gemälde von Jules, sondern auch ihre Entstehung thematisiert wird (34.2f.; 72.5; 73.4; 84f.).

Dieses metaliterarische Spiel wird in noch stärkerem Maße anhand der Suche nach dem Künstler Ammôn Kasacz und seinen Bildern ausgearbeitet. Im Rahmen der zweiten Analepse (B) wird seiner künstlerischen Tätigkeit auf Santorin ausführlich Raum gegeben (*Ulysse* 54–71). Eine zentrale Rolle spielt ein Skizzenbuch des fiktiven Malers, das im Rahmen der Erzählung den Ausgangspunkt für Salomés und Jules Irrfahrt durch das Mittelmeer liefert (23.7–25.3; 52.1; 102.2f.; 215.5f.), da es Aufschluss über die letzten Aufenthaltsorte des Künstlers gibt. Diesen Skizzen ist im Anschluss an das Ende der Geschichte ein eigener Anhang gewidmet (225–261), der mit einem Titelbild des besagten Notizheftes beginnt. Wie eine

Autoranmerkung am Ende der Graphic Novel jedoch ausweist (263), stammt ein Teil der in der Fiktion Ammôn Kasacz zugewiesenen Bilder aus dem 1971 real erschienenen Band *Les Grecs* von René Follet und Michel Massian. Ein zweiter Teil wurde von René Follet eigens für *Ulysse* angefertigt und ein dritter Teil stammt aus seinen bislang unveröffentlichten Zeichnungen von 1968. Diese werden durch den Anhang des Comics erstmalig einem Leser_innenkreis zugänglich gemacht.[10] Hinter der Figur des Ammôn Kasacz verbirgt sich also der Künstler René Follet, der als Mitzeichner der Graphic Novel besonders gewürdigt wird. Durch diese Einbindung real existierender Zeichnungen in die fiktive Welt des Comics findet eine metaleptische Überblendung von intradiegetischer Figur Ammôn Kasacz und extradiegetischem Künstler René Follet statt, deren Werke in ihrem Herstellungsprozess reflektiert werden.

Eine solche doppelte Charakterisierung der Künstlerfigur lässt sich konsequenterweise auch in der Figur des Künstler Jules Toulet herausarbeiten, hinter dessen Gemälden der Zeichner Emmanuel Lepage als Hauptzeichner des Comics durchscheint. Im dritten Band *Jules* der Trilogie wird das Verhältnis der Figuren Jules Toulet und Ammôn Kasacz näher beleuchtet, indem es als enge Schüler-Lehrer-Beziehung ausgelotet wird (*Jules* 13; 18–27; 30–33; 62; 66; 84f.; 141–145), wobei Jules von seinem »Zeichenvater« – »père en dessin« spricht (141). Ganz am Ende des Comics wird Ammôn Kasaczs Tod in Gesellschaft von Jules, Salomé und Anna sowie die Sicherung seines Nachlasses thematisiert (*Jules* 141–145), sodass der 2019 erschienene Band auch als Hommage an den 2020 verstorbenen René Follet lesbar wird. Durch die intertextuelle Aufrufung der Ankunft auf Ithaka, dem letzten Wirkungsort Ammôn Kasaczs, mittels beinahe identisch gestalteter Panels in *Ulysse* 214.2 und *Jules* 140 wird diese poetologische und außertextliche Deutung zusätzlich unterstrichen. Ithaka als mythische Heimat des Odysseus erfüllt somit auch in den beiden Comics eine vergleichbare Funktion als friedliche Endstation von Irrfahrten und stellt unter Beweis, wie leicht sich das Heimkehr-Motiv von Leser_innen in der Rezeption je nach eigenem Erfahrungshorizont aktualisieren lässt.

Im Rahmen der Erzählung in *Ulysse* werden die fiktiven Zeichnungen und Gemälde in Ausschnitten kontinuierlich intratextuell aufgerufen und erfüllen eine leitmotivische Funktion. Die nachfolgende Gesamtaufstellung dient der besseren Nachvollziehbarkeit und ist geordnet nach dem ersten Erscheinen des jeweiligen Bildes.

Tabelle 2: Liste der fiktiven Bilder von Ammôn Kasacz und Jules Toulet

Bild	Stelle	fiktiver Zeichner	realer Zeichner
Odysseus, Floß 1	*Ulysse* 3.2; 93.6	Ammon Kasacz	René Follet
Zyklop, Blendung	*Ulysse* 3.3; 60f.; 93.6; 191.1; 196.3	Ammon Kasacz	René Follet
Zyklop, Flucht	*Ulysse* 62.1; 62.3; 62.4	Ammon Kasacz	René Follet
Odysseus, Schiffbruch	*Ulysse* 4.1	Ammon Kasacz	?
Galeere, Skylla	*Ulysse* 4.2; 68.2f.; 191.1	Ammon Kasacz	René Follet

Trojanisches Pferd	*Ulysse* 4.3f.; 58; 191.1; 197.2	Ammon Kasacz	René Follet
Wagenrennen	*Ulysse* 20f.	Ammon Kasacz	René Follet
Redner	*Ulysse* 22.1	Ammon Kasacz	?
Galeerenkampf	*Ulysse* 22.1; 22.4; 26f.; 54.1f.; 84.4; 85;5	Ammon Kasacz	René Follet
Galeerenkampf, Skizze	*Ulysse* 24.1	Ammon Kasacz	René Follet
Skizzen	*Ulysse* 24.4; 24.6	Ammon Kasacz	René Follet
Odysseus, Floß 2	*Ulysse* 34.2; 36f.	Jules Toulet	Emmanuel Lepage
Periandros	*Ulysse* 47.2; 48.1f.; 49.1; 50.3; 52.2; 53	Ammon Kasacz	René Follet
Trojanisches Pferd, Skizzen	*Ulysse* 56f.	Ammon Kasacz	René Follet
Freier, Tötung	*Ulysse* 64f.	Ammon Kasacz	René Follet
Spaziergang	*Ulysse* 70f.; 155.1; 158.1	Ammon Kasacz	René Follet
Odysseus, Ringkampf	*Ulysse* 78.4; 79.1; 80f.; 81.5; 83.3	Ammon Kasacz	René Follet
Hirtenjunge	*Ulysse* 84f.	Jules Toulet	Emmanuel Lepage
Athenaïs, Peplos	*Ulysse* 88.1; 89.6; 147.2f.; 191.1–3; 197.4; 198.2f.; 199.3	Ammon Kasacz	René Follet
Unterweltsschau	*Ulysse* 90f.	Jules Toulet	Emmanuel Lepage
Penelope, Odysseus	*Ulysse* 95	Ammon Kasacz	René Follet
Kirke	*Ulysse* 95	Ammon Kasacz	René Follet
Telemachos, Wiedersehen	*Ulysse* 95	Ammon Kasacz	René Follet
Athenaïs, Spiegel	*Ulysse* 96.3f.	Ammon Kasacz	René Follet
Schiff Odysseus, Sturm	*Ulysse* 150f.	Jules Toulet	Emmanuel Lepage
Kentauromachie	*Ulysse* 123.1; 209.1	Ammon Kasacz	René Follet
Odsseus, Schiff	*Ulysse* 150f.	Jules Toulet	Emmanuel Lepage
Odysseus, Poseidon	*Ulysse* 202f.	Jules Toulet	Emmanuel Lepage
Pythia	*Ulysse* 211	Ammon Kasacz	René Follet
Athenaïs, Peplos, Gürtel	*Ulysse* 217	Ammon Kasacz	René Follet

Bis auf zwei Bilder lassen sich alle eindeutig einem fiktiven intradiegetischen und einem realen extradiegetischen Zeichner zuordnen. Eine Überblendung von intradiegetischen Figuren und extradiegetischer Erschaffung der Comics entsteht in gewisser Weise auch dadurch, dass der erste Band *Anna* der gleichnamigen Tochter (*Anna* 2), der zweite Band *Ulysse* dem gleichnamigen Sohn von Emmanuel Lepage und Sophie Michel gewidmet ist (*Ulysse* 264), deren skizzenhafte Porträts in Comicform neben der Widmung stehen. Dieses Detail innerhalb des komplexen Spiels mit fiktiven und realen Figuren verdeutlicht, dass gerade durch die zeichnerische Umsetzung realer Bezugspunkte in Comics unweigerlich eine Literarisierung erfolgt und eine eigene literarische Welt kreiert wird.

Exakt diesen Prozess halten die fiktiven Bilder von Jules und Ammôn fest, indem sie zum einen auf der intradiegetischen Figurenebene als Impulse für Handlungsmotivation fungieren, zum anderen auf einer poetologischen Bedeutungsebene die Transformation des *Odysee*-Stoffs im Medium Comic thematisieren. Dies kann hier nur exemplarisch vorgeführt werden: Eines der prominent platzierten Gemälde innerhalb der Erzählung ist die Darstel-

lung eines Galeerenkampfs, die als schwarzweißes Negativ den Inneneinband der deutschen Ausgabe einnimmt. Im Rahmen der Erzählung ist es erstmals in Salomés Kajüte zu sehen und regt Salomé und Jules bei ihrer ersten Begegnung dazu an, sich an ihre jeweilige Verbindung zu Ammôn Kasacz zu erinnern. Wie im Fall von Jules Gemälden zu Odysseus auf dem Floß (*Ulysse* 36f.), zur Unterweltsschau (90f.) oder zum Schiff Odysseus im Sturm (150f.) wird auch der Galeerenkampf im Nachgang an die Abmachung zwischen Salomé und Jules (25) und vor der Abfahrt nach Alexandria (28f.) als Doppelseite prominent platziert (26f.). Aus narratologischer Sicht fungiert das Gemälde als Übergang zwischen den beiden Szenen und zur Pausierung der Erzählung, wodurch eine Reflexionsebene entsteht. Diese Deutung wird durch die Gestaltung der linken oberen Bildecke angeregt, die sich im Gegensatz zu den restlichen Ecken nicht durch farbige Gestaltung und scharfe Trennlinien vom weißen Hintergrund der Seite abhebt, wie es bei den anderen doppelseitigen Gemälden der Fall ist, sondern durch einen dezenten weißen Farbverlauf für eine Öffnung des Panels und Sprengung des Seitenlayouts sorgt (Abb. 4). Da das Bild just den Beginn der gemeinsamen Odyssee von Salomé und Jules markiert, wirkt diese Verwischung der Grenzen so, als ob die antike Meereslandschaft in die Gegenwart von Salomé und Jules eindringt und ihre Geschichte zu einer Neuimagination der *Odyssee* werden lässt.

Abbildung 4: Ein Gemälde zur Antike verwischt die Grenzen der Erzählebenen.

Vergleicht man die Doppelseite mit dem ersten Erscheinen des Bildes in *Ulysse* 22.1, so wird dieser Eindruck erhärtet, da die linke obere Bildecke dort eindeutig eine Fortsetzung des grauen Himmels zeigt. Wird jedoch eine Szene in der zweiten Analepse (B) in *Ulysse* 54.1f., in der Ammôn Kasacz bei der Anfertigung des Gemäldes dargestellt wird, in den Blick genommen, lässt sich feststellen, dass die linke obere Bildecke ebenso weiß ist wie in *Ulysse* 26f. Entweder ist das Bild noch nicht fertiggestellt oder die graue Einfärbung der Bildecke in 22.1 rührt daher, dass es infolge des Hausbrands Verfärbungen durch Rauch erlitten hat. In jedem Fall überbrückt es die zeitliche Distanz zwischen Salomés Kindheit und Gegenwart sowie zwischen der Vergangenheits- und Gegenwartsebene der Erzählung.

Darüber hinaus wird durch diese intratextuelle Brücke zur zweiten Analepse (B), in der das künstlerische Schaffen Ammôns während seines Aufenthalts auf Santorin thematisiert wird (*Ulysse* 54–71), die enge Beziehung zwischen Salomé, Ammôn und seinen Gemälden betont. Nicht nur stellen diese Salomés Obsession während ihrer letzten Irrfahrt dar, sondern sie sind auch unweigerlich mit ihrer tragischen Geschichte verwoben, wie etwa anhand der intratextuellen Funktionalisierung der Darstellung der Blendung von Polyphem in *Ulysse* 3.2 und 196.3 herausgearbeitet wurde. Tragische Ironie enthält der Umstand, dass Salomé als Kind der Entstehung dieses Gemäldes beiwohnt und die Wirkung des Zyklopen kommentiert (61.1–3): »Il n'est pas bien, le cyclope. […] Il ne fait pas assez peur. […] En fait, il vaudrait mieux le dessiner avant que son œil soit crevé, pour qu'on voie qu'il est monstrueux.« – »Der Zyklop ist nicht gut. […] Er macht nicht genug Angst. […] Es wäre tatsächlich besser, ihn zu zeichnen, bevor er sein Auge verliert, damit man sieht, wie grässlich er ist.« Eine vergleichbare proleptische Funktion erfüllt auch das Gemälde zum Kampf gegen einen Zentauren – ein Wesen, das im Mythos für seine Übergriffigkeit gegenüber Frauen bekannt ist –, das Salomé zu Beginn der vierten Analepse (D2) im athenischen Bordell erblickt (123.1) und welches auf ihre eigene Vergewaltigung vorausverweist. Um sich an der Bordellbesitzerin zu rächen, bringt sie dieses Gemälde vor dem Ende ihrer Irrfahrt als symbolische Geste in ihren Besitz (206–209.1).

Wie Salomé durch die Erzählung ihrer Vergangenheit und Jules durch die Kommentierung von Schlüsselmomenten mithilfe seiner Gemälde in die Gestaltung der literarischen Welt eingreifen, leistet auch Ammôn mit seiner Malerei einen maßgeblichen Anteil an der Gestaltung der Erzählung. Explizit wird diese poetologische Lesart bestätigt durch einen Kommentar Jules zur zweiten Analepse (B) (*Ulysse* 72.1): »Quelle enfance de rêve! Voir dessiner Ammôn, se créer un univers. Cela semble un conte de fées.« – »Welch traumhafte Kindheit! Zu sehen, wie Ammon zeichnet, ein Universum erschafft, das ist wie ein Märchen.«

Schlussbemerkung und Ausblick

Leser_innen werden in der Graphic Novel *Les voyages d'Ulysse* in eine literarische Welt entführt, die intertextuell und narratologisch auf mehreren Ebenen mit Homers *Odyssee* verbunden ist und eine konstante Reflexion über dieses Verhältnis und den damit verbundenen wechselseitigen Transformationsprozess der beiden Werke anstößt. Zugleich sorgen die zeichnerische Umsetzung der Meeresdarstellungen, insbesondere mittels Farbgebung und Perspektivwahl, sowie die Einbettung fiktiver Gemälde in die Erzählung für die Erzeugung geopoetischer und poetologischer Reflexionsräume, welche die Erschaffung der Graphic Novel sowie die Literarisierung ihrer Entstehung thematisieren. Der Comic bietet somit nicht nur eine vielschichtige Form von *Odyssee*-Rezeption an, sondern liefert im Sinne der Allelopoiese auch neue Denkanstöße zum homerischen Epos, dessen literarische Welt untrennbar mit der Neuimagination in *Ulysse* verbunden wird, indem beide Werke Teil eines gemeinsamen geopoetischen Raums werden.[11]

Bibliografie

Comics

Anna = Lepage, Emmanuel (P/C), Michel, Sophie (W), Odin, Vincent (A): Les Voyages d'Anna. Paris: Éditions Daniel Maghen, 2005 [2019].

Jules = Lepage, Emmanuel (W/P/C), Follet, René (P/C), Michel, Sophie (W): Les Voyages de Jules. Paris: Éditions Daniel Maghen, 2019 [2021].

Massian, Michel (W), Follet, René (P): Les Grecs. Marcinelle, Charleroi: Éditions Dupuis, 1971.

Odysseus = Lepage, Emmanuel (W/P/C), Michel, Sophie (W), Follet, René (P/C): Die Fahrten des Odysseus. Bielefeld: Splitter, 2019.

Ulysse = Lepage, Emmanuel (W/P/C), Michel, Sophie (W), Follet, René (P/C): Les Voyages d'Ulysse. Paris: Éditions Daniel Maghen, 2016.

Sekundärliteratur

Bärtschi, Arnold: Titanen, Giganten und Riesen im antiken Epos. Eine literaturtheoretische Neuinterpretation (Kalliope – Studien zur griechischen und lateinischen Poesie 17). Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, 2019.

Beaulieu, Marie-Claire: The Sea in the Greek Imagination. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2015.

Beaulieu, Marie-Claire (Hg.): A Cultural History of the Sea in Antiquity. Vol. 1: A Cultural History of the Sea. London/Oxford/New York: Bloomsbury, 2021.

Bergemann, Lutz et al.: Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels. In: Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels. Hg. v. Hartmut Böhme et al. München: Wilhelm Fink, 2011, S. 39–56.

de Jong, Irene J. F.: A Narratological Commentary on the Odyssey. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

de Jong, Irene J. F.: Introduction. In: Studies in Ancient Greek Narrative. Vol. 3. Space in Ancient Greek Literature. Hg. v. ders. Leiden/Boston (Mass.): Brill, 2012a, S. 1–18.

de Jong, Irene J. F.: Homer. In: Studies in Ancient Greek Narrative. Vol. 3. Space in Ancient Greek Literature. Hg. v. ders. Leiden/Boston (Mass.): Brill, 2012b, S. 21–38.

De Souza, Philip/Arnaud, Philip/Buchet, Christine (Hg.): The Sea in History. The Ancient World. Woodbridge, Suffolk: Boydell Press, 2017.

Dolle, Katrin/Dreiling, Semjon Aron: Einführung. In: Space Oddities. Die homerische Irrfahrt in Bildkünsten und Populärkultur 1800–2021 (Europa – USA – Südamerika). Hg. v. dens. arthistoricum.net <https://books.ub.uni-heidelberg.de/arthistoricum/catalog/book/941>. 13.04.2022. Letzter Zugriff am 07.02.2024.

Edwards, Mark W.: The Iliad. A Commentary. Vol. 5: Books 17-20. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

Genette, Gérard: Die Erzählung. Aus dem Frz. v. Andreas Knop, mit einem Nachw. Hg. v. Jochen Vogt. München: UTB, ^{2}1998 [1966–2002].

Genette, Gérard: Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches. Aus dem Frz. v. Dieter Hornig, mit einem Vorw. v. Harald Winrich. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2001 [1987].

Helbig, Jörg: Intertextualität und Markierung. Untersuchungen zur Systematik und Funktion der Signalisierung von Intertextualität. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, 1996.

Irby, Georgia: Conceptions of the Watery World in Greco-Roman Antiquity. London: Bloomsbury, 2021.

Lozar, Angelika: Bérard, Victor. In: Der Neue Pauly. Supplemente I Online.-. Hg. v. Peter Kuhlmann und Helmuth Schneider. Band 6: Geschichte der Altertumswissenschaften: Biographisches Lexikon. J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH. http://dx.doi.org/10.1163/2452-3054_dnpo6_COM_00046. 2015. Letzter Zugriff am 07.02.2024.

Marszałek, Magdalena, Sasse, Sylvia (Hg.): Geopoetiken. Geographische Entwürfe in den mittel- und osteuropäischen Literaturen. Berlin: Kadmos, 2010.

Martorana, Simona: The Women and the Sea. The Subjective Seascape in Ovid's *Heroides*. In: The Ancient Sea. The Utopian and Catastrophic in Classical Narratives and their Reception. Hg. v. Hamish Williams und Ross Clare. Liverpool: Liverpool University Press, 2022, S. 165–180.

Miller, J. Hillis: Topographies, Stanford: Stanford University Press, 1995.

Nora, Pierre: Zwischen Geschichte und Gedächtnis. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch, 1998.

Purves, Alex C.: Space and Time in Ancient Greek Narrative. Cambridge/New York: Cambridge University Press, 2010.

Tsagalis, Christos C.: From Listeners to Viewers. Space in the *Iliad*. Cambridge (Mass.)/London: Harvard University Press, 2012.

Verweyen, Theodor/Witting, Gunther: The Cento. A Form of Intertextuality from Montage to Parody. In: Intertextuality. Hg. v. Heinrich F. Plett. Berlin: de Gruyter, 1991. S. 165–178.

Vinci, Felice: Omero nel Baltico. Saggio sulla geografia omerica. Roma: Palombi, 1998.

Williams, Hamish/Clare, Ross (Hg.): Introduction. In: The Ancient Sea. The Utopian and Catastrophic in Classical Narratives and their Reception. Hg. v. dens. Liverpool: Liverpool University Press, 2022, S. 1–18.

Wolf, Armin: Homers Reise. Auf den Spuren des Odysseus. Völlig überarbeitete Neuauflage Köln/Weimar/Wien: Böhlau, 2009.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Lepage, Emmanuel (W/P/C), Michel, Sophie (W), Follet, René (P/C): Die Fahrten des Odysseus. Bielefeld: Splitter, 2019, S. 3 © Splitter Verlag 2024.

Abbildung 2: Lepage, Emmanuel (W/P/C), Michel, Sophie (W), Follet, René (P/C): Die Fahrten des Odysseus. Bielefeld: Splitter, 2019, S. 196 © Splitter Verlag 2024.

Abbildung 3: Lepage, Emmanuel (W/P/C), Michel, Sophie (W), Follet, René (P/C): Die Fahrten des Odysseus. Bielefeld: Splitter, 2019,S. 123 © Splitter Verlag 2024.

Abbildung 4: Lepage, Emmanuel (W/P/C), Michel, Sophie (W), Follet, René (P/C): Die Fahrten des Odysseus. Bielefeld: Splitter, 2019, S. 26f. © Splitter Verlag 2024.

1] »Dies alles klingt vielleicht vage, aber die wahren Leser und die wahren Reisenden werden mich ohne Zweifel verstehen: Ein Buch zu öffnen, ein Schiff zu besteigen ist dasselbe. Man versinkt Stück für Stück oder man bewegt sich fort hin zu einem Ort, und von diesem Ort hatte man nicht geglaubt, dass er existiert. Die Worte fügen sich auf unzählige Arten zusammen und bringen Gebirge hervor. Wenn man wandert, wenn man segelt oder seines Weges zieht, stellt man sich vor, was vor uns erscheinen wird, und stets ist unsere Vorstellung schwächer als die Realität. Dasselbe mit den Worten: Sie sind Wege, die uns zu einem Ort führen, den man nicht für möglich gehalten hatte.« Deutsche Übersetzungen von Passagen aus Anna und Jules stammen vom Verfasser, während für Passagen aus Ulysse die deutsche Übersetzung von Harald Sachse aus der Splitter-Ausgabe zitiert wird.

2] Vgl. Hom. *Od.* 1.1–5; 1.68–71a; 1.74f.; 1.197–199a; 9.12–16; 9.19f.; 9.37f.

3] In der deutschen Fassung der Graphic Novel stammen die Zitate stattdessen aus der *Odyssee*-Übersetzung des Dichters und Philologen Johann Heinrich Voß (1751-1826).

4] »Episch… Das ist das Wort, das mir einfällt, wenn ich an die Odysseus und an Salomé denke. […] In meinem Kopf vermischt sich alles: Odysseus, der Penelope wiederfinden möchte, Salomé, die Ammôn wiederfinden möchte, und ich, der ich mir die Zeit nehmen möchte, um dich von den fernen Gegenden zurückzubringen, wo du ohne mich versunken bist.«

5] Vgl. Hom. *Od.* 5.367–373; 5.375b–379; 5.382–387; 5.388–392; 5.399–404.

6] Vgl. Hom. *Od.* 10.210–215; 10.221–223; 10.230f.; 10.233–240. Die mythische Parallele zu den Schweinen der Kirke-Episode wird im Anschluss an die Vorleseszene (*Ulysse* 204f.) gestärkt, wenn Salomé ihre Mannschaft anweist, sich nicht wie Schweine (»porcs«) zu benehmen (206.3), und eine Bordellbesitzerin als »Drecksau« (»ordure«) beschimpft (208.3). Zu Zitaten geringen Umfangs vgl. Hom. *Od.* 10.506f. in *Ulysse* 40.2; Hom. *Od.* 11.218b-222 in *Ulysse* 49.8; Hom. *Od.* 4.220-226 in *Ulysse* 78.2. Namentliche Anspielungen finden sich in dem Esel Polyphem (*Ulysse* 39.5); der Erwähnung der Kikonen (39.6); dem Hund Argos (59.2; 222.1); dem Decknamen ›Outis‹ – ›Niemand‹ (76.6). Motivische Anspielungen auf die Lotophagen sind erkennbar in einer Opiumhöhle in Gibraltar (78–83.2); auf die Zauberin Kirke in der Schamanin Awa (130.2–139; 209.3–210). In der deutschen Ausgabe finden sich zudem Einlageseiten mit umfangreichen Zitaten aus der Odyssee, die jedoch nicht Teil der fortlaufenden Paginierung sind: Hom. *Od.* 11.164a; 167b–179; 11.181–207; 11.210–212; 11.216; 11.218b–222 (Gespräch des Odysseus mit dem Schatten seiner Mutter Antikleia) zwischen *Ulysse* 96 und 97; Hom. *Od.* 13.63–112 (Heimfahrt des Odysseus mit den Phäaken) zwischen *Ulysse* 112 und 113; Hom. *Od.* 12.154–172; 175–200 (Sirenen) zwischen *Ulysse* 176 und 177; Hom. *Od.* 6.85–119; 6.122; 6.126–129; 6.135–147 (Nausikaa) zwischen *Ulysse* 184 und 185.

7] Vgl. zu Reiseszenen des Schiffs Odysseus *Ulysse* 30–33; 72f.; 136.4; 160–162; 180.1; 204f.

8] Vgl. zu Aufenthalten des Schiffs Odysseus in Häfen *Ulysse* 7.1; 40.2; 110–112; 118.4–119.2; 129.3f.; 138.5; 192f. Vgl. zum Einlaufen des Schiffs Odysseus in und Auslaufen aus Häfen *Ulysse* 28f.; 42.1; 52.1; 74.2; 83.4; 113; 139; 144; 158f.; 165.2; 167.4; 168f.; 181; 201; 213; 214.1; 218f.; 221–223.

9] Weitere Nahaufnahmen, in denen Salomé nicht frontal aus dem Bild blickt, die aber dennoch die Fokalisierung auf sie unterstreichen, finden sich in *Ulysse* 11.2; 33.7; 77.9; 85.5; 92.5; 104.1; 193.4; 194.8; 213.6; 214.6.

10] Am 29.03.2023 endete eine erfolgreiche Crowdfunding-Kampagne, die die Publikation der unveröffentlichten Skizzen zu antiken Themen von René Follet als Faksimile zum Ziel hat. Vgl. für weitere Hintergründe zu den Zeichnungen <https://de.ulule.com/les_grecs_par_rene_follet/>. Letzter Zugriff am 07.02.2024.

11] Ich danke den Herausgeber_innen der Zeitschrift ›CLOSURE: Kieler e-Journal für Comicforschung‹ für die Möglichkeit, einen Aufsatz zum Schwerpunkt ›Ocean Comics‹ beisteuern zu dürfen, sowie Frau Dr. Alexandra Scharfenberger und Herrn Yevgen Bryk für Ihre tatkräftige Unterstützung bei der Fertigstellung des Beitrags.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

»I dij ek kadu!«

Das Unvermögen, vom Meer zu sprechen

Elena Stirtz (Erfurt)

Dave Shelton kokettiert

Am 29. Juli 2010, also knapp anderthalb Jahre vor Erscheinen von *A Boy and a Bear in a Boat*, veröffentlicht Dave Shelton um 10:21 Uhr englischer Zeit einen kryptisch anmutenden Blogbeitrag. Die Überschrift lautet: »i dij ek kadu!« Und der dazugehörige Folgetext offeriert nicht etwa eine Erläuterung, als vielmehr die Vorwegnahme etwaiger Nachfragen: »… which surely needs no further explanation«.

Bei der rätselhaften Wortverbindung, die zunächst den Eindruck einer ironischen Irreführung erweckt, soll es sich – so die nachträgliche Erkenntnis – um den Sprechblaseninhalt des ersten Panels in dem Comic-Ausschnitt handeln, der 2012 im genannten Erstlingsroman Sheltons zwischen Seite 41 und 44 zu finden sein wird und den dieser Beitrag in den Blick nehmen möchte. *A Boy and a Bear in a Boat* selbst gibt sich als Roman für Kinder aus, ist gespickt mit zahlreichen Illustrationen, und mittendrin ist da dieses Stück Comic, das ohne nennenswerten Kontext daherkommt, die Geschichte rund um den Jungen und den Bären unterbricht und wie schon Dave Sheltons Blogbeitrag für Verwirrung sorgt. Denn auch nach Durchlaufen aller redaktionellen Etappen einer Buchveröffentlichung erschließt sich das, was Shelton seinem Comic-Fragment in den Mund legt, keineswegs auf Anhieb. Und so drängt sich die Vermutung auf, dass dieses mutmaßlich nicht erklärungsbedürftige Etwas eben doch weiterführender Erklärungen bedarf.

Ein Junge und ein Bär und ein Comic in einem Buch

Der fragliche Comic besetzt lediglich zwei der rund 300 Buchseiten und ist offenbar nur durch einen Zufall an Bord und dadurch gewissermaßen auch ins Buch gelangt. Mit dem Meer verbindet ihn dem Anschein nach ausschließlich der Umstand, dass er sich in dem

titelgebenden Boot befindet und somit notgedrungen eine Reise über das Meer antritt. Die Bilder, aus denen er sich zusammensetzt, erscheinen hingegen nur wenig wässrig.

Jedoch beginnt die Geschichte zunächst damit, dass ein Junge bei einem Bären eine Überfahrt in dessen Ruderboot bucht, die Order besteht darin, ihn »[j]ust over to the other side« (BBB, 2) zu bringen. Es gibt keine Namen, keine Orte, keinen Preis für die Reise, der Aufschluss über etwaige Entfernungen geben könnte, keine Erklärungen, keinen Übergang vom Land zum Meer – mit der Begrüßung des Bären befinden sich beide bereits auf dem Wasser, der Boden unter den Füßen des Jungen schwankt von Beginn an.

Im Verlauf der Reise entdeckt der Junge unter der Bank, auf der er sitzt, ein zerknicktes Comic-Heft. Wie alles andere taucht es unvermittelt auf – ein früherer Gast habe es zurückgelassen – und scheint die erste aussichtsreiche Ablenkung von der Monotonie des Meeres darzustellen. Es birgt das unbestimmte Versprechen, der Endlosigkeit der umgebenden Wassermassen eine in klar abgegrenzten Rechtecken untergebrachte Geschichte entgegensetzen zu können. Diese Hoffnung wird jedoch prompt enttäuscht, denn der Comic verfügt, wie sich herausstellt, über einige Besonderheiten.

Er ist in einer Sprache verfasst, die der Junge nicht versteht. Zudem liegt er nur unvollständig vor, wobei von dieser Unvollständigkeit wiederum nur ein Teil abgedruckt ist – die Potenzierung des Ausschnitthaften: »It seemed to be just one episode of a longer story so it didn't have a proper beginning or ending, it was all just part of the middle. There was no way of knowing what had gone on before or what would happen after« (BBB, 40–41). Dadurch erscheint er ebenso ort- und zeitlos wie das Meer, mit dem der Junge konfrontiert wird.

Obwohl nun der Comic mit seinen schrillen, unruhigen Bildern, die dem Jungen überhaupt nicht zusagen, einen deutlichen Gegenentwurf zu einem Meer darstellt, das im kollektiven Bewusstsein in der Regel als einheitlich-blau zusammengefasst wird, spiegelt er doch das vom Meer seit jeher unnachgiebig ausgehende Unbehagen.[1] Dieser eigentümlichen (Nicht-)Entsprechung möchte der Beitrag in einer Detailanalyse des Comics samt der ihn betreffenden Passagen, aber auch in einem *Close Reading* des Meeres nachgehen. Wie hängen Comic und Meer zusammen? Und wie bringt ein Comic, der – ausgehend von den Bildern, die er zur Verfügung stellt – nicht vom Meer handelt, sondern sich lediglich auf selbigem befindet, das Meer zur Darstellung?

Doppelseitig und wasserfest

Dafür, dass dem Comic ein besonderer Stellenwert zukommt, lassen sich auf Anhieb diverse Anhaltspunkte finden – auch über seine Rolle als visuelles Highlight und konträrer Farbtupfer in all dem Meeresblau hinaus, das der Romantext fortwährend aufruft. Konsequent widersetzt sich der Comic etwa über die gesamte Länge des Romans hinweg der

unnachgiebigen und omnipräsenten Nässe des Meeres – wie diverse Folgeerwähnungen nahelegen, weigert er sich eisern, nachhaltig Schaden zu nehmen und sich aus der Geschichte zu verabschieden.

Weiterhin mischt er sich (bzw. das ihm zugrundeliegende Medium Comic) auch auf paratextueller Ebene beharrlich in Ausführungen zum Roman: So landet er nicht nur etwa im Zuge eines zeitlichen Vorgriffs als köderndes Zitat auf Sheltons Blog, auch Buchrezensionen loben nicht selten sein erfrischend unkonventionelles Daherkommen (vgl. etwa McIntyre), obwohl unter rein quantitativen Gesichtspunkten seine Auftritte im Buch als geringfügig zu bezeichnen sind. Der Klappentext betont ebenfalls trotz begrenzten Raums, der ihm zur Verfügung steht, gleich im ersten Satz, Junge und Bär seien bei ihrer Reise über das Meer »equipped with a suitcase, a ukulele and a comic book«, während die der Geschichte vorangesetzte Autorenbeschreibung Dave Sheltons Vorliebe für »comics, cricket, crosswords and talking to cartoonists about pens« hervorhebt. Zweifellos lässt sich hier der auf Vermarktungsabsichten beruhende Hang zu (mindestens) dreigliedrigen Aufzählungen und Alliterationen feststellen, dennoch ist es bemerkenswert, dass ein als Zufallsfund deklariertes Comic-Bruchstück so sehr auf Präsenz zu bestehen scheint.

Dieses Beharren darauf, Beachtung zu finden, spiegelt sich ebenfalls in gestalterischen Aspekten: In der Hardcover-Ausgabe beansprucht der Comic eine von insgesamt sechs farbigen Doppelseiten für sich, während die Illustrationen auf den restlichen Seiten (bis auf eine Ausnahme) in Schwarz-Weiß gehalten sind. Hervorzuheben ist außerdem, dass sowohl Comic als auch Illustrationen von Shelton selbst stammen, wodurch ihnen eine Vorsätzlichkeit zukommt, die ihnen – anders als im Falle ›externer‹ Illustrationen, die sich häufig auf das *Bebildern* von als wesentlich markiertem Text beschränken – zusätzliches Gewicht verleiht. Überdies unterscheidet sich der Stil des Comics deutlich vom Stil der Illustrationen, die auf der diegetischen Ebene rund um Junge, Bär und Meer angesiedelt sind. Letztere sind ausgearbeiteter, differenzierter, präziser, während der Duktus der Comic-Zeichnungen vergleichsweise fahrig anmutet. Was als Herabstufung erscheinen könnte, kann ebenso als Hinweis darauf verstanden werden, dass dem Comic auf diese Weise stilistischer Eigensinn zugestanden wird.

Darüber hinaus ist für ihn ein eigenes – mit »The Comic« überschriebenes – Kapitel reserviert, das seinen Weg in die Hände des Jungen nachzeichnet und unternommene und schließlich scheiternde Lektüreversuche schildert. Hinzu kommt – und hierbei handelt es sich wohl um den Aspekt, der in besonderem Maße von einer Sonderstellung berichtet –, dass der Comic im Gegensatz zum restlichen Bildmaterial im Buch als Zitat in Erscheinung tritt, also als das, was er zu sein vorgibt (als Comic) abgedruckt wird. Als Gegengewicht zu einer solch unmittelbaren Präsentation findet sich auf der vorangehenden Buchseite die Illustration einer Außenansicht, die den Jungen in seinem Bemühen, dem Comic Sinn abzuringen, einfängt (Abb. 1).

Abb. 1: Verunmöglichte Lektüre.

Doch auch der Glanz der Doppelseite genügt dem Comic offenbar nicht: Er widersetzt sich seiner Kapitelüberschrift und taucht, nachdem er entdeckt, begutachtet und im Zuge einer spontanen Erstreaktion verschmäht wurde, weitere fünf Mal im Buch auf (eigentlich sogar sieben Mal, zählt man die genannten paratextuellen Bezüge hinzu). Immer wieder berichtet der Roman davon, dass der Junge den Comic zur Hand nimmt, und so schlüpft er zwischen die Seiten der Kapitel »The Maps« (BBB, 58), »Inclement Weather« (BBB, 105), »Fishing« (BBB, 121), »Trading Up« (BBB, 139) und »Stormy« (BBB, 276), begleitet die Reise von Bär und Junge auch über die ihm anfänglich zugedachte Rolle als unterhaltsame Ablenkung hinaus und geht so seine ganz eigene Verbindung zum Meer ein. Dieses quillt nämlich aus beinahe jeder Seite von *A Boy and a Bear in a Boat* hervor, sodass ihm auch der Comic, der auf kontinuierliche Anwesenheit pocht und bucharchitektonisch an den unablässig vom Meer erzählenden Romantext angrenzt, unweigerlich ausgesetzt ist.

In welchen Situationen gelingt es dem Comic nun, inmitten all der marinen Strahlkraft Erwähnung zu finden? Und was macht das Meer währenddessen? Doch vor der Identifikation unmittelbarer Interferenzen und Wechselspiele, vor der Frage, wie Comic und Meer zueinanderfinden und ineinandergreifen, wird zunächst zu klären sein, welche Art Meer und welche Art Comic da überhaupt ›für sich‹ konstruiert werden, um schließlich auf eine ganz bestimmte Weise zusammenzukommen.

Nicht verhandelbar

Das Meer, das Shelton entwirft, ist allumfassend und absolut. Dank der hypnotischen Gleichförmigkeit der Wellen wiegt es den Jungen in den Schlaf, lässt ihn erst erwachen, als kein Stückchen Land mehr in Sicht ist, das den Beweis für einen Kontrast zwischen Festem und Flüssigem liefern könnte. Schnell wird deutlich, dass es nur sich selbst zulässt, als Meer ›an sich‹ in Erscheinung tritt und Ort und Zeit verschlingt. Denn ebenso wie der Bär (»bear«) und der Junge (»boy«) über keine Namen verfügen, bleibt auch das Meer (»sea«) unbenannt und unbekannt und verunmöglicht dadurch jede Lokalisierung. Sogar ein erfahrener

»sea captain« wie der Bär steht ihm weitestgehend machtlos gegenüber. Doch seiner Ansicht zufolge ist dem Meer mit pragmatischen Ansätzen ohnehin nicht beizukommen:

> »I never have a plan. No point having a plan when you're a sea captain. When you're dealing with the sea you have to be able to adapt at a moment's notice. You have to deal with each situation as it arises. There's no point moaning about it, you just say: ›Here is where we are. What do we do now?‹ My dad taught me that. He was a sea captain too, you see.«
> The bear looked off to the horizon. Or perhaps to somewhere beyond it. (BBB, 181–182)

Es ist bezeichnend, dass sich ausgerechnet ein Lokaladverb in die Ausführungen des Bären mischt. Zwar metaphorisiert er das »here« zu einem gedanklichen Etappenziel, einem Wegmarker nicht räumlicher, sondern ideeller Natur, dennoch wird – trotz seiner fortwährenden Beteuerungen, sie hätten sich nicht verirrt – immer deutlicher, dass er die eigens aufgerufene lokale Bestandsaufnahme (»Here is where we are«) nicht leisten kann.

Zudem manifestiert sich im Blick des Bären gen Horizont (und darüber hinaus) eine zeitliche Komponente, die sich mit dem Umstand verknüpft, dass kaum Informationen bekannt werden, die nicht mit dem Meer zu tun haben. Hier blitzt hingegen kurz der vage Anflug von Kontext auf, von Zeit und Zeitvergehen, von Vergangenheit und Geschichte, von Ursprüngen und Bärenvorfahren. Jedoch rückt der Horizont und somit auch die sinnbildlich dahinter verborgene Vergangenheit mit jedem Schritt, den man ihm und ihr näherkommt, in gleichem Maße in die Ferne. Das »beyond« ist nicht erreichbar, erneuert sich immerzu, untermauert mit jeder aussichtslosen Annäherung abermals seine alternativlose Distanz. Das Meer ist jetzt und hier, gewährt keinen Blick und keinen Schritt zurück.

Auch die unvermittelte Nennung eines realen und somit potenziell greifbaren Ortes – »›These tides are really weird […]. It's not like this at Cromer‹« (BBB, 271) – hat über die unmittelbare Erwähnung hinaus keinen Bestand. Diese vage Information verblasst umgehend, es gelingt ihr keineswegs, von dem so allgegenwärtigen Meeressetting wegzuführen.

Ein ähnliches Verblassen lässt sich im Zusammenhang mit jeglicher Zeit, die nicht ›Meereszeit‹ ist, beobachten. Ohne ersichtlichen Grund bleibt die Uhr des Jungen stehen, zeigt »exactly the same time […] as it had when they had set off« (BBB, 9), Festlandzeit also, die auf dem Meer keine Gültigkeit mehr besitzt. Die zuweilen von Seiten des Bären gelieferten Zeitangaben sind wiederum kaum verifizierbar. So lässt er etwa wie aus dem Nichts die Ruderblätter sinken und ruft, da es vier Uhr nachmittags sei, die Teezeit aus (vgl. BBB, 47), misst anschließend die Dauer, die der Tee ziehen muss, mithilfe eines auf einer Ukulele gespielten Liedes (vgl. BBB, 51).

Ohnehin ist die Spanne der Zeitangaben im Buch enorm: Es ist die Rede von Stunden, die sich allerdings aufgrund der zermürbenden Monotonie, die vom Meer ausgeht, für den Jungen zu Ewigkeiten wandeln. Plötzlich steht außerdem die Aussicht im Raum, Tage, gar Wochen auf See zu verbringen. Eine Zuspitzung erfahren diese Zeiträume, als Bär und Junge

ein ›Geisterschiff‹ inspizieren. Dort finden sie nämlich »items of clothing […] all of a style from centuries ago but looking […] only a few years old« (BBB, 218). Und weiter: »On the floor were playing cards, set down mid-game […]. It was as if life had been going on here only moments ago and then suddenly everyone had just disappeared« (BBB, 218–219). Es scheint fast so, als wäre es die Zeit selbst, die hier vom Meerwasser konserviert worden wäre, während Menschen dieser irregulären Überlänge nicht hatten standhalten können.

Das zeitliche Verwirrspiel setzt sich fort, als schließlich das letzte Kapitel einen jähen Ruck ins Jetzt unternimmt. Ein Tempuswechsel befördert die Geschichte von der Vergangenheit in die Gegenwart. Bis zu diesem Zeitpunkt berichtete sie aus einer Perspektive heraus, in der die beschriebenen Strapazen bereits überstanden worden waren und lediglich nacherzählt wurden, nun kommt sie im Jetzt an. Während zuvor das mutmaßliche Ankommen immerzu im Bereich des Möglichen angesiedelt war, es gegebenenfalls lediglich einer Erwähnung harrte, lässt das letzte Kapitel keinen Zweifel daran, dass Junge und Bär keineswegs angekommen sind. Vielmehr bleiben sie dem Meer ultimativ ausgeliefert, sie können von keiner aus der Vergangenheitsform gewonnenen Gewissheit um einen glücklichen Ausgang zehren. Stattdessen: »And they disappear over that flat blue horizon and on towards another« (BBB, 294).

Da ist er wieder, der sich ständig erneuernde Horizont, einer Zaubertafel gleich, und alles ist offen, nichts festgelegt. Das Bild eines Meeres drängt sich auf, das jede Erinnerung an Vergangenes, jeden Gedanken an Zukünftiges zum Verschwinden bringt und ausschließlich die Jetztzeit billigt. Dieser Modus des Gegenwärtigen vereitelt jedoch nicht nur jedes potenziell sich einstellende Gefühl von Sicherheit, sondern lässt ebenso jede Erinnerung an vergangenes Scheitern hinfort treiben. Da sind plötzlich keine Schiffbrüche mehr, keine Seeungeheuer, keine zerschellten Boote und auch nicht die Last eines immerwährenden Nicht-Ankommens.

In der Tat lässt das Meer keine Spuren erkennen und offenbart dadurch seine Ambiguität, sein zerstörerisches sowie erneuerndes Potenzial. Aus diesem Nebeneinander von zunächst Widersprüchlichem, aber auch aus dem räumlich und zeitlich Unverankerten bezieht es eine unmäßige Freiheit (eine Freiheit, die sich, wie sich zeigen wird, im und mit dem Comic auf einer anderen Ebene fortsetzen wird).

Dadurch, dass das Meer keine Anbindung etwa an einen bestimmten – gar real existierenden – Ort erfährt (da fällt auch Cromer nicht ins Gewicht, denn da ist kein Austausch zwischen Cromer und dem Meer), bleiben ihm auch entsprechende Verbindlichkeiten erspart. Es muss sich nicht in Beziehung setzen, kann stattdessen ›für sich‹ und ›bei sich‹ bleiben, kann ausschließlich Meer, sogar *das* Meer sein, kann im Grunde alles zugleich sein, zu jeder Zeit, an jedem Ort, immer und überall und auch endlos. Unter dieser Voraussetzung, dass etwaige Bezugnahmen keine Rolle spielen, wird schließlich auch der Umstand plausibel, dass das Meer kein Ende findet, an keine Küste stößt, die es in seiner

Endlosigkeit unterbrechen würde, dass Junge und Bär zumindest im herkömmlichen – das Meer überwindenden – Sinne nicht ankommen.

Das Meer ist hier nicht bloßer Hintergrund, es ist ungebunden, selbstbestimmt und spezifisch, verfügt über eine Stimme, ist handlungstragend und gleichermaßen Protagonist wie Bär und Junge. So wird ihm etwa Vorsatz zuerkannt: »The sea, having very bad table manners, swallowed down *The Mermaid* [= das ›Geisterschiff‹] with rude haste« (BBB, 236). Und willentliches Machtgebaren: »The sea was waking now, stretching and flexing its muscles, then bending, dancing, thumping and bumping and rocking and rolling the boat« (BBB, 280).

Diese Exposition des Absichtsvollen führt dazu, dass das Meer unberechenbar bleibt und keine Muster erkennen lässt. So werden auch die unvorhersehbaren Anomalien im Strömungsverlauf, auf die sich der Bär wiederholt beruft (vgl. BBB, 11, 62, 244), zum Sinnbild für die Individualität und Souveränität des Meeres. Unversehens wandelt sich die Planlosigkeit des Bären in ein Moment der Erkenntnis, denn es erscheint in der Tat wenig zielführend, einem launenhaften Meer mit noch so ausgeklügelten Plänen entgegenzutreten.

Das Meer ist allem Anschein nach *nicht verhandelbar*, es duldet ausschließlich völlige Hingabe. So werden auch mögliche Ablenkungen nahezu restlos getilgt. Das Meer verweigert »anything, really, that wasn't sea or sky. There weren't even any aeroplanes or birds or clouds to look at, which was a bit odd« (BBB, 19). Die Augen lassen sich vor ihm nicht verschließen – in ewigen »I spy«-Spielrunden etwa zwingt es sein alternativloses Blau auf (vgl. BBB, 25–31), zwingt es sich selbst auf.

Vor dieser Folie eines sich zentralstellenden Meeres, das für sich beansprucht, nicht *ein* Meer, sondern *das* Meer zu sein, präsentieren sich im Verlauf der Geschichte neben dem Comic zwei weitere papierene Medien – Karten und eine Flaschenpost. Doch obwohl diese häufig in einem Atemzug mit dem Meer Erwähnung finden, gelingt es ihnen hier gerade nicht, eine Allianz mit ihm einzugehen, vielmehr beugen sie sich seinem Diktat.

Die Karten, auf die sich der Bär beruft, sind nahezu leer (vgl. BBB, 70–71, aber auch Carroll, 17), zeigen »[j]ust sea and sea and more sea« (BBB, 72), bieten keine Orientierung, keine Sicherheit. Sie stellen »Ortlosigkeit, Ozean als Ozean« (Glasmeier, 79) aus, zudem eine radikale Abkehr vom Versuch, das Meer kartografisch zu bändigen, es zu kerben (vgl. Deleuze/Guattari, 663–669). Die Flaschenpost, die der Junge dem Meer anvertraut und bei der es sich eigentlich um ein exklusiv marines Objekt handelt, widersetzt sich der angegebenen Adressierung und kehrt zu ihm zurück, stößt sich an diesem speziellen Meer und seiner rigorosen Vereinnahmung von Raum.

Der Comic wiederum fügt sich nicht dem genannten Meeresdiktat, stattdessen ›übersetzt‹ er das Meer oder vielmehr das sich im Angesicht des Meeres einstellende Gefühl in seine Sprache, überführt es in gänzlich meeres*un*spezifische Gefilde, verpflichtet sich zu keinerlei Gefälligkeiten. Während die Ort- und Zeitlosigkeit des Meeres keine Ankerpunkte bieten, kein ›Dazwischenkommen‹ zulassen, ist es umso erstaunlicher, dass dem Comic ein

Einhaken gelingt, dass er diesem massiven, allgegenwärtigen Meer seinerseits Präsenz und eine beachtliche Standhaftigkeit entgegensetzt – und das als ein von vornherein beschädigtes und papierenes Objekt, das sich im Normalfall mit Feuchtigkeit äußerst schwertut. In einer Konstellation, in der nichts Nichtmeer ist, wird er in seiner geradezu surrealen Hartnäckigkeit zur subversiven Abweichung. Er mischt in all das Blau etwas Rot, etwas Gelb, eine Prise abgetöntes Grün.

Die Freiheit der Simulation

Das, was sich hier als Comic präsentiert, ist eigentlich gar kein Comic, als vielmehr die Simulation eines Comics, ein Versatzstück in einem Roman, der der *Idee* eines Comics eine Bühne bietet. Denn das, was da auf einer Doppelseite einer Behauptung zufolge als Comic-Ausschnitt daherkommt, ist aller Wahrscheinlichkeit nach alles, was an Comic zusammenzukommen vermag. Das als Ausschnitt maskierte Stilelement ist integraler Bestandteil einer sich im Wesentlichen einem Fließtext verdankenden Geschichte und als solcher auf selbige beschränkt. Es ist nicht davon auszugehen (wenngleich möglich), dass irgendwo abseits von *A Boy and a Bear in a Boat* der zum Ausschnitt gehörende Gesamt-Comic existiert.

Doch gerade diese enge Zweckgebundenheit, die vermutlich von vornherein nicht die Konstruktion einer Ganzheit im Sinn hatte, birgt eine spezifische Freiheit, die sich im Grunde an der Freiheit des Meeres orientiert und darin besteht, alles, überall und immer sein zu können. Außerdem erhält der Comic Einzug in eine Textsorte, deren Kriterien nicht auf ihn anwendbar sind. Deshalb ist er ihnen nicht verpflichtet, gewinnt vielmehr durch die Unverbindlichkeit seines Gastauftritts zusätzliche darstellerische und erzählerische Möglichkeiten. Konventionen welcher Art auch immer muss der Comic in einer solchen Konstellation weder folgen noch sich ihnen widersetzen (auch letzteres eine ganz spezifische Freiheit), er kann seine Zeichen frei etablieren und im Grunde (fast) alles tun, da er keinerlei Kontextualisierung erfährt.

Auch die Illustration des comiclesenden Jungen – unterstellt man ihr, sie zeige nicht das Abbild *eines* Comics, sondern *des* speziellen Comics, der auch den Leser_innen des Romans als Teilstück vorliegt – stellt keine Grundlage für eine solche Kontextualisierung zur Verfügung. Denn das augenscheinlich (teil-)stilisierte Cover bietet als Titel lediglich ein beliebig anmutendes »Komik« nebst verwaschenen Titel- und Rückseitenheld_innen und angedeuteter Schrift an, von einem Erscheinungsjahr oder anderen derart profanen und potenziell entzaubernden Angaben ganz zu schweigen (siehe ebenfalls Abb. 1).

Hinzu kommt die unbekannte Sprache, die keine Verortung zulässt. Die angedeutete und offenbar trotz Sprachbarriere erahnbare Handlung mutet konventionell an, ist schnell zusammengefasst bzw. gemutmaßt, das übernimmt der Junge: »Early on, a young girl (who seemed

to be the heroine) escaped from the clutches of an evil villain with a scary hairdo and a big black coat. On the last page she was facing seemingly certain death at the claws of a gigantic slimy monster with a million teeth and, so far as the boy could make out, supernaturally bad breath« (BBB, 44). Auch sich skurril ausnehmende Details – etwa die grässliche Frisur des Schurken oder den Mundgeruch des Monsters betreffend – bringen lediglich Komik und einen Hauch Exzentrik ins Spiel, ändern aber nichts an der Grundstruktur von vielfach reproduzierten Abenteuergeschichten, in deren Mittelpunkt in der Regel ein_e Held_in steht, der_die sich in einer unvertrauten Umgebung voller Gefahren bewähren und einem_einer Widersacher_in mit listiger Überlegenheit entgegentreten muss (vgl. Abel/Klein, 196).

Daher könnte die hier vorliegende Variante ihren Ursprung beinahe überall haben. Und so verkommt der Comic in dieser Darstellung zum namen- und erneut ort- und zeitlosen Prototyp und spiegelt damit das allgemein formulierte und dadurch ins Oberflächliche tendierende Interesse des Jungen an Comics wider: »It was a comic. Brilliant! The boy loved comics« (BBB, 39).

Wenn nun ein mutmaßlich prototypisches Interesse auf einen mutmaßlichen Prototyp eines Comics trifft, könnte man meinen, es werde schnell eine Einigung erzielt, von der beide Parteien profitieren – lesen und gelesen werden. Der Junge sucht Zerstreuung, Ablenkung vom Meereseinerlei. Und in der Tat gibt sich der Comic (Abb. 2) offenbar alle Mühe, möglichst nichtmarin daherzukommen. Zunächst präsentiert er sich außerordentlich –

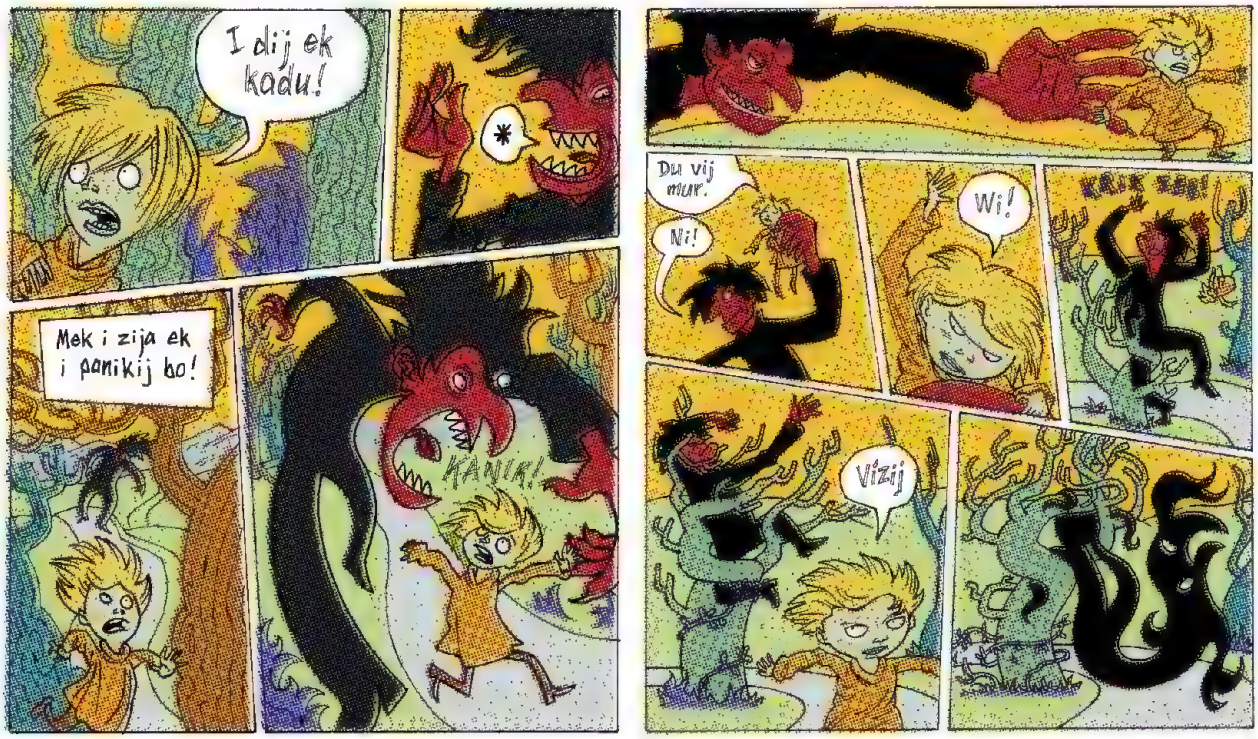


Abb. 2: Der Anschein eines Comics.

geradezu unwahrscheinlich – *unblau*, die dominierenden Farben sind neben Rot und Gelb noch Schwarz und Blassgrün. Auch der Himmel versperrt sich einem traditionellen Blau und greift stattdessen – auf Kosten eines augenfälligen Kontrasts – ebenso wie die Kleidung und die Haare der angenommenen Hauptfigur, die vor diesem Himmel ihren Auftritt in Szene setzt, auf Gelb zurück.

Weiterhin zeichnet sich der Comic durch schrille Bilder aus, die abgebildeten Pfade sind verwinkelt, den Figuren stellen sich knorrige Bäume in den Weg, Nasen, Haare und Zähne sind spitz, der Gesamteindruck ist kantig, unproportioniert – ein Erscheinungsbild, das deutlich vom sich überwiegend amorph gebärdenden Meer, von der monotonen Gleichförmigkeit der Wellen differiert (lediglich die Sturm- und Seeungeheuer-Episoden durchbrechen die fluide Uniformität). Zudem ist die Comic-Handlung dynamisch – im Zuge einer Verfolgungsjagd durchschreiten die Figuren rasch den zur Darstellung gebrachten Raum, während Bär und Junge partout nicht voranzukommen scheinen und auf auferlegte Entschleunigung zurückgeworfen werden. Im Comic geben (zuweilen exzessive) perspektivische Verzerrungen Aufschluss über räumliche Gegebenheiten und zurückgelegte Distanzen, während der Romantext das Bild eines Meeres heraufbeschwört, das auf die immergleiche, sich niemals erneuernde Ansicht einer massiven Wasserwand beschränkt bleibt.

Diesen Eindruck bestätigt auch eine Illustration, die dem Meer – wie schon dem Comic – eine prominente Doppelseitenplatzierung einräumt und ebenfalls in Farbe daherkommt (Abb. 3): Kühle Nuancen von Blau dominieren die Szenerie, auch Bär und Junge weichen nur unwesentlich von diesem Farbschema ab, wenden sogar ihre Blicke ab (und dem Meer zu), stellen auf diese Weise keine Ablenkung etwa durch ihre Gesichter dar und stören das Bild der marinen Gleichmäßigkeit nicht. Einen Hinweis auf eine potenziell endlose Wiederholung der Wassermassen bietet wiederum die Linie, die den Horizont repräsentiert. Sie ist vom gleichen helleren Blau wie die kurzen Striche, die die Wasserfläche überziehen und leichte Wellenbewegungen andeuten. Die Essenz dieser Übereinstimmung könnte – wie schon an früherer Stelle angedeutet – darin bestehen, dass selbst mit dem möglichen Erreichen dessen, was jetzt noch Horizont ist, auf Bären und Jungen nichts als (noch mehr) Meer wartet.

Nun scheint der Comic auf geradezu mustergültige Weise dafür geeignet zu sein, um der Meeresmonotonie zu trotzen: Die Dynamik seiner Handlung stellt ein beispielhaftes Gegengewicht zur dem Meer zugeschriebenen Eintönigkeit dar, während sein ihm unterstellter Status als Gemeinplatz ein Dasein als Projektionsfläche für an ihn etwa vom Jungen herangetragene Erwartungen nahelegt. Mit der konventionellen Anmutung, die er verströmt, geht die Behauptung einher, er sei *bekömmlich*, gut konsumierbar.

Doch der Junge ist enttäuscht, der Comic will sich ihm nicht erschließen, ist ihm zu eigensinnig: »It wasn't just that he didn't unterstand the words […], the pictures seemed foreign to him too. The drawings were weird, all angular and ugly and a little bit scary, and the colours

didn't fit inside the lines. / He didn't like it at all« (BBB, 44). Die Hoffnung auf eine kurzweilige Geschichte in einem überschaubaren und handlichen Format als Kompensation für die Gestaltlosigkeit des Meeres wird enttäuscht, der Comic verweigert sich der Unterhaltung.

Abb. 3: Uferlos.

Während das Meer sich in Uferlosigkeit ergeht und eine Freiheit einfordert, die sich für die beiden Seereisenden zur Bedrohung wandelt, soll der Comic eine Geschichte erzählen, die *im Rahmen*, an Ort und Stelle bleibt, die eine gemäßigte Rechtecklogik etabliert (wie sie es in klassischen Comic-Panels zu tun pflegt). Stattdessen konterkariert er diesen Wunsch nach Begrenzung und Absehbarkeit, indem er seine Farben über die eigenen Panelränder hinaustreten und ebenso wie das Meer ausufern lässt. Dadurch, dass der Panelinhalt austritt und die Durchlässigkeit mutmaßlicher Einfassungen deutlich wird, entsteht eine Verwirrung von Innen und Außen, die die Lektüre ins Unverbindliche und Ungewisse drängt. Zudem gibt der Comic jedem seiner Panels eine andere Form und Größe, versetzt sie in eine eigentümliche, geradezu traumartige Schieflage. Auch diese überträgt sich auf die Comic-Lektüre, die ebenso aus dem Gleichgewicht gerät. Die stellenweise schräg abfallenden Panels suggerieren einen freien Fall, denen sich Lesende gegenübersehen. Dieser äußere Eindruck

korrespondiert mit dem Umstand, dass hier ein ausgesucht spannungsgeladener Ausschnitt vorliegt, der keine entsprechende Entladung erfährt – der Ausgang bleibt in der Schwebe.

Der Comic weist das Konventionelle zurück, er stellt sich für eine entsprechende Lektüre nicht zur Verfügung und geht damit in gewisser Weise auch gegen Vorurteile an, gegen die Comics seit jeher zu kämpfen hatten und die unterstellten, es handle sich bei ihnen um leichte Kost und schlichte Unterhaltung für Kinder (vgl. etwa Thomas, 192). Bei der hier vorliegenden Simulation eines Comic-Ausschnitts erscheinen Kinder als spekulative Zielgruppe, obwohl es sich bei der Hauptfigur um ein Kind zu handeln scheint, nicht ohne Weiteres evident; so räumt etwa der Junge bereits nach erster Sichtung ein, die Bilder seien »a little bit scary«.

Und auch *A Boy and a Bear in a Boat* selbst sperrt sich gegen eine strikte Kennzeichnung als Kinderliteratur. In der Tat lässt sich dem Roman eine gewisse (dem Genre meist entgegenstehende) Ereignislosigkeit attestieren, es fehlt ein Anfang, ein Ende und damit (erneut) das Konventionelle – all das Elemente, die der Comic auf der Begrenztheit einer Doppelseite pointiert zuspitzt. Als eine Art Mikrokosmos erhält er so die Möglichkeit, Aussagen zu treffen, die sich im Roman über rund 300 Seiten erstrecken. Allem Anschein nach übersteigt die Erzählzeit die erzählte im Comic deutlich – das Auge muss den Fluss der Verfolgungsjagd durch wiederholte Panelsprünge unterbrechen. Der Roman wiederum nimmt vermutlich (!) – denn die Frage nach der Zeit, die Bär und Junge auf dem Meer verbringen, bleibt bis zuletzt ungeklärt – eine andere Gewichtung vor: Die Erzählzeit unterliegt der erzählten Zeit. Der Roman wird nicht ›fertig‹, während der Comic sich den Luxus erlauben kann, die zu erzählenden Elemente zu stückeln. Er verfügt auf kleinem Raum über keinen Anfang und kein Ende, ist auf kleinem Raum unkonventionell. Dass wiederum der Roman zu keinem Ende kommt, erfahren Lesende erst mit hundertfacher (Seiten-)Verzögerung.

Nun kann der Comic keiner zufriedenstellenden Lektüre zugeführt werden. Trotzdem ›liest‹ ihn der Junge unmittelbar nach der ersten Begutachtung ein zweites Mal und achtet anschließend penibel darauf, »not to get it creased again when he put it away next to his bag« (BBB, 45). Er, der eine Ablenkung von der marinen Ödnis darstellen sollte, wird selbst in eine wiederkehrende Lektüre und Re-Lektüre eingespeist. Der Junge nimmt ihn immer wieder zur Hand, wenn ihn die Langeweile plagt, liest ihn gleich mehrmals, obwohl er weiterhin keinen Zugang zu ihm findet. Trotz all der Wiederholungen stellt sich keine Erhellung ein, »[h]e'd read it over and over, and the same things happened again and again, and none of it made any sense« (BBB, 58). Vielmehr gewöhnt sich der Junge an den Comic und scheint das Unverständnis, mit dem er ihm jedes Mal notgedrungen begegnet, nicht mehr zu fürchten. Stattdessen wird es möglich, der Wiederholung gewisse – wenn auch basale – »pleasures afforded by re-reading texts« (Hassoun, 351) abzugewinnen, wobei Comics im Besonderen ein Wiederlesen niedrigschwelliger gestalten: »[G]iven their visual

orientation and accessibility, comics are arguably even more amenable to re-reading than the traditional novel« (ebd.).

In seiner Unveränderlichkeit spiegelt der Comic das Meer, nimmt sich dabei aber kontrollierter, überschaubarer aus und erlaubt dadurch einen Umgang mit dieser schier endlosen Reise. Die pro forma ausgeführte Lektüre wird zum Mantra gegen das Meer und seine Widrigkeiten. Dass sich der Junge schließlich mit der Weigerung des Comics, mehr von sich preiszugeben, abfindet, wird wiederum zur Blaupause für die zunehmende Akzeptanz der Situation, in der er sich befindet. Im Kleinen lehrt ihn der Comic so, Frieden damit zu schließen, dass das Meer alle Fluchtversuche immer wieder aufs Neue zerschellen lässt.

Während der Junge den Comic anfangs noch nach einem Sinn befragt, arrangiert er sich im weiteren Verlauf der Reise mit diesem Mangel, macht es sich inmitten dieses Status quo bequem: »He started to read the comic again. He didn't pay it much attention though. He knew it so well now that there were no surprises left in it for him« (BBB, 157). Zum Ende hin erfährt die Comic-Lektüre schließlich keine weitere Charakterisierung mehr, »he […] reread the comic a couple of times« (BBB, 276). Er tut es nicht, um dem Geheimnis des Comics auf den Grund zu gehen oder sich vom Meer abzulenken, als vielmehr in einem Akt der Hingabe an die Unmöglichkeit eines Eingreifens. Der Comic wird zum Logbuch dieser ausweglosen Reise.

Die Freiheit des Ausschnitthaften

Den Comic als Comic gibt es also im Grunde gar nicht. Und dann liegt von diesem eigentlich unmöglichen Comic auch noch lediglich ein Ausschnitt vor – gewissermaßen eine potenzierte Nichtexistenz. Die Tatsache, dass es dieser Unterstellung eines Comics gelingt, die Freiheit des Meeres nachzuempfinden, verdankt sich zu einem großen Teil der Imagination des Fragmentarischen.

Die dezidierte Ausweisung eines Mangels wirkt nämlich entwaffnend. Es existieren zu viele Leerstellen, als dass ein qualifiziertes Urteil gefällt werden könnte. Denn das Geheimnis des Comics, das sich dem Jungen nicht offenbart, könnte – so zumindest der immerfort im Raum schwebende Einwand – in einer der (oder gleich allen) Auslassungen verborgen sein. So fallen etwa Diskrepanzen beim Abgleich von Comic und ihn beschreibendem Fließtext auf: Als eine Art ausgelagerter Meta-Blocktext, der in direkter Weise auf den Comic referiert, liegt es zunächst nahe davon auszugehen, dass diese Textpassagen nicht über das hinausgehen, was an Comic zur Einsichtnahme bereitgestellt wird.

Und doch ist von einem »Aaargh!« die Rede, das genauso geschrieben ist, wie es der Junge gewohnt ist, und von einem »gigantic slimy monster with a million teeth« (BBB, 44). Beide Elemente lassen sich von externen Lesenden nicht prüfen, tauchen im Comic-Ausschnitt

nicht auf, rufen Unbehagen hervor, weil dem Jungen offensichtlich mehr Comic zur Verfügung steht und deshalb unklar bleibt, was und wie viel zurückgehalten wird – vom Jungen, von Dave Shelton? Oder werden hier gar diegetische Ebenen durcheinandergebracht? Denn das beschriebene Monster erinnert verdächtig an das Seeungeheuer, dem sich Bär und Junge rund 120 Seiten später stellen müssen. Dadurch, dass der Comic der Beschreibung im Text vorgelagert ist, stellt sich weiterhin eine eigentümlich verzögerte Sorge um die Protagonistin ein (aus Mangel an Informationen schlicht als junges Mädchen bezeichnet), weil man ihre im Romantext erwähnte Begegnung mit einem »seemingly certain death« (ebd., 44) angesichts ihrer auf der vorherigen Comic-Doppelseite gelungenen Flucht nicht als akut oder auch überhaupt nicht empfand.

Die Panelzwischenräume im zur Verfügung stehenden Comic-Teil lassen hingegen nicht allzu viel Unergründliches vermuten. Im Wesentlichen beschränken sie sich darauf, von den Lesenden die Zusammenfügung der einzelnen Etappen einer Verfolgungsjagd zu erbitten.

Anders verhält es sich mit den gewichtigen Unbekannten des Davor und Danach. Denn der Comic ist ein ausschließliches Mittendrin und entspricht damit der unmittelbaren Erfahrung auf dem Meer, die sich immer nur auf einen Teil des (nicht einsehbaren) großen Ganzen beschränkt. Dennoch könnte – so auch hier das nie eingelöste, aber stets wachgerufene Versprechen – hinter jedem nächsten Horizont Land warten, etwas, das als Ziel taugt.

Doch was folgt nun, wenn Leser_innen des Comics *eben nicht* aufgefangen werden »by the outstretched arms of the ever-present next panel« (McCloud 1994, 90), sie vielmehr den verschränkten Armen einer sich verweigernden Fortsetzung gegenüberstehen, weil es kein nächstes Panel gibt? Es scheint fast so, als würden Lesende durch den abrupten Abbruch, den der Comic vollzieht, in den gigantischen Weißraum der folgenden rund 250 Textseiten entlassen werden. Die Möglichkeit zur Vollführung einer Closure-Leistung – »observing the parts but perceiving the whole« (ebd., 63) – wird ausgesetzt, ist nicht leistbar. Der Comic kappt jede Verbindung sowohl zu einer möglichen Vergangenheit als auch zu einer denkbaren Zukunft, seine Eckpunkte bleiben wie die des Meeres völlig unbestimmt.

Der Comic bzw. sein letztes einsehbares Panel wird zum ultimativen Cliffhanger, zur ultimativen Closure-Herausforderung. Das, was Scott McCloud als Magie von Comics bezeichnet, als »silent dance of the seen and the unseen« (ebd., 92), radikalisiert sich in der klaffenden Ungewissheit, die an dieses letzte Panel angrenzt. Zusätzlich unterstützt wird dies durch den Umstand, dass dem Mädchen zwar die Flucht gelingt, sich ihr Gegenspieler jedoch durch Dematerialisierung aus der ihn traktierenden Baumkrone befreien kann. Bezeichnenderweise äußert sich dieser Vorgang in einer – deutlich von seinem vorherigen Erscheinungsbild abweichenden – fließenden, sich verflüssigenden Bewegung, die kompatibel mit dem über die Folgeseiten wachenden Meer anmutet. So erscheint es plötzlich möglich, dass der Schurke die Heldin auch über die folgenden Textseiten hinweg verfolgt, ihr

erneut zusetzt. Die Sorge um sie verbleibt in der Schwebe, denn: »To kill a [hier: wo]man between panels is to condemn him [bzw. her] to a thousand deaths« (ebd., 69).

Dass aber diese Möglichkeit aller Wahrscheinlichkeit nach nicht ausgespielt wird, ist der Tatsache zu verdanken, dass im Zusammenhang mit dem Comic nicht nur von einem ultimativen Cliffhanger, sondern auch von einem ebensolchen Spoiler gesprochen werden müsste. Zunächst könnte man – im Gegenteil – meinen, dass dem vorliegenden Stück Comic in seiner rigorosen Auslassungspolitik (unfreiwillige) Enthüllungen mehr als fern liegen und er sich damit sogar dem Comic-Grundsatz entzieht, es gebe »no absolute way that the artist can prevent the reader from receiving panels out of order« (Hassoun, 348) – obwohl natürlich auch die gegebene Doppelseite für »non-sequential page scanning« (ebd., 347) offensteht. In jedem Fall handelt es sich um ein überaus kontrolliertes Konstrukt, das sehr darauf bedacht zu sein scheint, die durch die Ausschnitthaftigkeit des Comics herbeigerufene Irritation wachzuhalten.

Und doch ist da eine potenzielle und dabei geradezu riesenhafte Entlarvung in ebendieser Konstruktion angelegt. Denn im Grunde lässt sich hier das anwenden, was auch im Zusammenhang mit Seriellem gilt: In dem Bewusstsein nämlich, dass ein Heft einer Reihe oder eine Episode einer Staffel das bzw. die jeweils letzte sein wird, liest man das entsprechende Heft bzw. schaut sich die entsprechende Episode anders an, als man es mit dem Wissen um theoretische Endlosigkeit täte. Diese Diskrepanz erfährt mit dem Comic-Fragment eine Verschärfung. Denn aller Wahrscheinlichkeit nach war dieses Teilstück – wie bereits an früherer Stelle erwähnt – niemals vollständig und versperrte sich zudem von vornherein jedem ›Sinn‹.

Laut Dan Hassoun seien »non-sequentiality and spoilers […] central to comic narration, and […] they facilitate, rather than impede, the pleasure we receive when engaging such texts« (347). Nun greift der genannte Basis- oder Ur-Spoiler zweifellos die Fiktion an, »pleasure« wiederum vermag möglicherweise der Umstand zu bereiten, dass man als Leser_in sicher sein kann, nichts zu verpassen, so etwa einen in Gänze vorliegenden Comic. Der Junge ahnt davon nichts, er empfindet den Comic als Ausschnitt und beklagt zumindest zu Anfang diese vermeintliche Unzulänglichkeit.

Doch im Grunde ist es einerlei, ob nun ein Wissen darüber vorherrscht, dass es vermutlich nie eine Ganzheit zum Teilstück gab, und auch, ob diese Frage verbindlich geklärt werden kann. Entscheidend ist (und darin liegt der besondere Mehrwert), dass sich in diesem mutmaßlichen Ausschnitt eines Comics Cliffhanger und Spoiler zusammentun und einander aushebeln, was dem Comic selbst eine gewisse Neutralität einbringt und ihn von der Notwendigkeit zur Kontextualisierung entbindet.

Durch seine Isolierung und die Nonsens-Tradition, in die er sich (sprachlich) einreiht – dies ohnehin ein Pool von Freiheiten – ist er keiner Dramaturgie verpflichtet und zeichnet damit das Meer, das Bär und Junge bereisen, in seiner Rigorosität nach. Dieses ist wiederum

insofern unkonventionell und näher am *echten* als an einem Kinderbuchmeer, als es sich ebenfalls zu keiner Dramaturgie verpflichtet. Es gibt keine Zusage für Erzählenswertes, stellt sich weder für spektakuläre Schiffbrüche noch für spektakuläre Rettungsaktionen zur Verfügung (obwohl es sowohl das eine als auch das andere dann doch gibt), es folgt keinem Drehbuch, lässt sich nicht ein auf ein klassisches Happy End.

»Then he read it. Only he couldn't.«

Man könnte meinen, der Junge übertreibt ein wenig, wenn er moniert, den Comic nicht lesen zu können. Denn um der Grundstruktur rund um »heroine« und »villain« folgen zu können, bedarf es nicht unbedingt einer Kenntnis der insgesamt zwanzig auf zehn Panels verteilten Wörter, vielmehr genügen die Bilder, um die offenbar gemeinte Verfolgungsjagd als solche zu erkennen: Ein Mädchen flieht vor einem hakennasigen Schurken, der Schurke ergreift sie, dem Mädchen gelingt es, sich mithilfe eines Karateschlags zu befreien, der Schurke verfängt sich in einem Baum (oder wird von selbigem ergriffen), das Mädchen flieht, der Schurke dematerialisiert sich und nimmt die Verfolgung wieder auf. Was könnten Worte dem noch hinzuzufügen haben?

Und doch erscheint das Gefühl des Strauchelns, das der Junge angesichts der fremden Sprache empfindet, glaubhaft. Ein wenig vermag er sich am bekannten »Aaargh!« festzuhalten, das aus einem klassischen Comic-Vokabular schöpft und als Anker in Erscheinung tritt, der zumindest zu einem kleinen Teil die Sprachbarriere überwindet. Doch darüber hinaus bleibt Unverständnis, gepaart mit dem Willen zum Verstehen. Dabei weiß der Junge nicht, dass die Sprache, zu der er so verzweifelt Zugang erhalten möchte, (zumindest in einer außerliterarischen Wirklichkeit) nicht existiert.

Auch Leser_innen des Romans ergeht es nicht anders. Bei der Tatsache, dass die Sprache, die sich der Comic zunutze macht, fiktiv ist, handelt es sich nämlich um ein Wissen, das sich – jedenfalls gesichert (die Voraussetzung würde darin bestehen, alle Sprachen der Welt zu kennen) – nicht unmittelbar beim Lesen einstellt. Doch auch nachdem man zwecks Beweisführung ein Übersetzungsprogramm mit den sperrigen Wörtern gefüttert hat und sich die Fiktion hat bescheinigen lassen, bleibt das Auge weiterhin darauf getrimmt (vor allem nach dem Fluss der vorherigen Romanlektüre), Text – wie auch immer dieser geartet ist – letztlich einer Lektüre zuzuführen. Obwohl die universellere Bildsprache des Comics für eine gewisse Kompensation des Unverständnisses sorgt, wird vorsätzlichem Text dennoch unterstellt, dabei behilflich sein zu können, der Verwirrung eine zusätzliche Bedeutungsebene entgegenzusetzen und dadurch die zirkulierende Gewohnheitslektüre zu unterbrechen.

Der Versuch, Sinn und Kohärenz zu generieren, stellt sich also automatisch ein (eine beispielhafte Spekulation: »Du vij mur.« / »Ni!« [BBB, 43] → »Lass mich los.« / »Nein!«). In dem

eingangs zitierten Blogbeitrag spielt Dave Shelton mit diesem Automatismus. Denn auf seine Behauptung hin, »i dij ek kadu!« brauche »no further explanation«, greifen die Kommentierenden sein Verwirrspiel umgehend auf und kokettieren zurück (zumindest unter der Voraussetzung, dass ihre Reaktionen nicht Teil der Inszenierung Sheltons sind): »Surely it doesn't. / Though I, for one, would appreciate one anyway …« und »I think everything you need to know is in there. The beginning, the middle and the end were very strong, but I reckon the bits inbetween could do with some tightening up«. Zwischen Ironie und Rhetorik offenbaren sie damit das Bedürfnis, aktiv platziertem Text eine Bedeutung zu entreißen.

Shelton jedoch persifliert die potenziell konkretisierende Funktion, die Scott McCloud Worten zuschreibt – »[t]hey bring with them an unparalleled level of specificity« (2006, 30) –, und legt offenbar keinen Wert auf die »one power that can break through the wall which separates all artists from their audience – the power of understanding« (McCloud 1994, 196). Stattdessen sorgt er für Verwirrung und vervielfacht sie sogar, indem er auf die Kommentare antwortet: »Well, I think the lacunae are deliberately enigmatic, which can take some getting used to, but ultimately rewarding to a committed reader«.

Doch zugleich gelingt ihm dadurch die Akzentuierung der in seiner Fantasiesprache angelegten Sprachlosigkeit (trotz Worten) – »[t]his use of a fantasy alphabet is one way in which the book [hier: Shaun Tans *The Arrival*] draws attention to its wordless nature« (Postema, 317). Es geht um Leerstellen, um Offenbleibendes und um das Vermögen von ›Worten‹, die dadurch, dass sie von einem konventionellen Verstanden-Werden entkoppelt sind und nichts *Bestimmtes* sagen müssen, eine Befreiung erfahren. Durch ihr Beharren darauf, sich jeder Bedeutung zu versperren, adressieren sie das Unsagbare, das bei dem Versuch, in Sprache überführt zu werden, zwangsläufig in Chaos mündet. Auf diese Weise schlagen sie erneut einen Bogen zum Meer.

Ebenso wie der Comic bleibt das Meer nämlich unlesbar, verweigert sich von vornherein einer Lektüre (im Kleinen macht sich das beispielsweise daran bemerkbar, dass der Junge Sturmanzeichen falsch ›liest‹ – vgl. BBB, 278). Es kann nicht (adäquat) vom Meer gesprochen werden, trotz Karten, die einen Zugang zu gewähren suchen, trotz überlieferten Seebärenwissens bleibt es für sich, ignoriert das menschliche Bedürfnis nach Erkenntnisgewinn.

Und vielleicht gelingt es dem Comic – gerade weil er das Meer auf der Ebene der Bildsprache konsequent ausspart, sich nicht an seiner Entschlüsselung versucht, sondern parallel zu ihm Wirrnis erzeugt –, aus der ihm eigenen Medienspezifik heraus das vom Meer ausgehende Unbehagen in seine Sprache zu übersetzen. Womöglich kommt er deshalb der Erfahrung auf dem Meer am nächsten, der Ergriffenheit, dem Aufgewühlt-Sein, der notgedrungen empfundenen Fremde und Unfassbarkeit.

Zu der alternativlos anmutenden Unlesbarkeit und der Sprachlosigkeit angesichts eines unverständlichen, eines sich nicht erschließenden Meeres – der Unfähigkeit, es betreffende Aussagen zu treffen – kommt die vom Meer selbst ausgehende Sprachlosigkeit. Es ist sich selbst genug, hat Menschen und Bären nichts zu sagen, ist nicht auf sie angewiesen: »Wir haben Eile, diesem fremden Element wieder zu entkommen. Zwar brauchen *wir* es, aber *es* braucht uns nicht. Es kann auf den Menschen bestens verzichten. Die Natur scheint auf einen solchen Zeugen wenig Wert zu legen […]« (Michelet, 21).

Wasser/Papier/Metall/Pixel

Comic und Meer haben sich, so scheint es, darauf geeinigt, Menschen und Bären, die ihnen Sinn abzuringen versuchen, zurückzuweisen. Aus dieser Übereinkunft heraus gehen beide zwischenzeitlich sogar eine unmittelbare Verbindung ein. Den zustande kommenden Begegnungs- und Berührungspunkten liegt dabei in entscheidendem Maße die Materialität des Comics zugrunde.

Zunächst präsentiert er sich dem Jungen »very badly creased« (BBB, 39), er entdeckt ihn eingeklemmt unter der Bootsbank, auf der er sitzt. Weiterhin wird er nach einem tosenden Sturm – so schlicht, wie es nur sein kann – nass. Der Junge muss sich dieser Lädierung annehmen: »He looked through the comic again. He had it out on the middle bench to dry and had to turn its soggy pages very carefully to avoid pulling them free from their staples. It took him a long time to get to the end this way« (BBB, 114). Diese auferlegte Kontemplation – die aufgezwungene Verzögerung der Lektüre – führt ihn zu einer Erkenntnis, die zugleich die Bürde der von Meer und Comic ausgehenden Zirkulation legitimiert: »And then, of course, the end wasn't the end anyway« (ebd.).

Im Rahmen einer improvisierten Angelunternehmung der beiden Seereisenden kommt dem Comic schließlich eine besondere Aufgabe zu, die jedoch seine Dekonstruktion nach sich zieht: »The boy was busy and intent. He opened up the comic and began working at one of the staples, unbending its arms and wiggling it free of the pages. He soon had it loose and held it up, proudly and hopefully, for the bear to see« (BBB, 125). Eine der Comic-Heftklammern wird zum Angelhaken, hilft dabei, Jungen und Bären vor dem Hungertod zu bewahren. Auf diese Weise verlängert sich der Comic – repräsentiert durch eine seiner Heftklammern – zum gefangenen Fisch und schließlich zum Meer hin.

All das, der ramponierte Zustand des Comics – die Knicke, das im Zuge der Nässe gewellte Papier – und der Umstand, dass er dessen, was ihn zum Heft machte, beraubt wird und fortan aus losen Seiten besteht, erschwert eine Lektüre ungemein. Das, was Comic und Meer dem Bären und dem Jungen anzubieten haben, beschränkt sich ausschließlich auf Kompromisse – ein mühseliges Umblättern von unlesbaren Seiten, ein umständlich gefangener Fisch, der gleich zwei Hunger für viele Tage zu stillen hat.

Beim Comic hingegen beruft sich das Meer auf eine geradezu unmäßige Unwahrscheinlichkeit und verzichtet darauf, ihn zu zersetzen, aufzuweichen, obwohl es scheinbar unnachgiebig in ihn hineinfließt. Der Grund dafür ist in einer Koalition zu finden, die die beiden eingegangen sind – eine Koalition der Abschottung gegen jene, die Einblick erhalten möchten –, in der Absprache, bis zuletzt unverstanden zu bleiben.

Der Comic ist es auch, dem es als einzigem gelingt, diesem Meer zu entkommen, abseits von ihm zu existieren. In einer eigentümlichen zeitlichen Entkopplung, einem anderthalbjährigen Vorgriff macht er sich in Form der von Dave Shelton am 29. Juli 2010 geposteten Worte von der soeben beschriebenen Stofflichkeit frei und vertraut sich einem anderen Meer, dem Datenmeer des digitalen Raums, an – und zwar noch bevor diese Worte als Sprechblaseninhalt in einen simulierten Comic-Ausschnitt Einzug erhalten, der wiederum in einem Roman seinen Auftritt inszeniert, noch bevor dieses Meer, das Jungen und Bären traktiert, auf den Plan tritt. Womöglich ein vorgezogener Freundschaftsdienst, den das Meer dem Comic erweist?

Bibliografie

Abel, Julia/Klein, Christian (Ed.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag, 2016.

Carroll, Lewis: The Hunting of the Snark. An Agony in Eight Fits. London: Macmillan and Co., 1876.

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie. Trans. Gabriele Ricke/Ronald Voullié. Berlin: Merve Verlag, 1992 [1980].

Glasmeier, Michael: Leere – Erfahrung – Poesie. Kartographie der Literaten. In: Atlas Mapping. Künstler als Kartographen – Kartographie als Kultur. Ed. Paolo Bianchi/Sabine Folie. Wien: Verlag Turia + Kant, 1997, pp. 77–83.

Hassoun, Dan: Sequential Outliers. The Role of Spoilers in Comic Book Reading. In: Journal of Graphic Novels and Comics, 4/2 (2013), pp. 346–358.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperPerennial, 1994 [1993].

McCloud, Scott: Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. New York: HarperCollins, 2006.

McIntyre, Sarah: ahoy! a boy and a bear in a boat! In: Sarah McIntyre. <https://jabberworks.co.uk/ahoy-a-boy-and-a-bear-in-a-boat>. 12 Jan. 2012. Accessed 30 Dec. 2023.

Michelet, Jules: Das Meer. Trans. Rolf Wintermeyer. Frankfurt am Main/New York: Edition Qumran im Campus Verlag, 1987 [1861].

Postema, Barbara: Following the Pictures. Wordless Comics for Children. In: Journal of Graphic Novels and Comics, 5/3 (2014), pp. 311–322.

Shelton, Dave: i dij ek kadu! In: have you been out today? <http://daveshelton.blogspot.com/2010/07/i-dij-ek-kadu.html>. 29 July 2010. Accessed 30 Dec. 2023.

Shelton, Dave: A Boy and a Bear in a Boat. Oxford: David Fickling Books, 2013 [2012].

Thomas, P. L.: Adventures in Genre! Rethinking Genre Through Comics/Graphic Novels. In: Journal of Graphic Novels and Comics, 2/2 (2011), pp. 187–201.

Abbildungsnachweis

Many thanks to Dave Shelton who kindly provided the illustrations for this article!

1] »Ein biederer holländischer Seemann, ein untrüglicher und kühler Beobachter, der sein Leben auf See verbrachte, gesteht offen, daß der erste Eindruck, den man vom Meer empfängt, die Furcht ist. Für alle auf dem Land lebenden Wesen ist das Wasser das nicht zu atmende, das erstickende Element schlechthin. Eine zeitlose, schicksalhafte Schranke, die unwiderruflich die beiden Welten voneinander scheidet. Verwundern wir uns nicht, wenn die gewaltige Wassermasse, welche man das Meer heißt, fremd und düster in ihrer nicht zu erschließenden Tiefe, der menschlichen Einbildungskraft immer beängstigend erschien.« (Michelet, 16)

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Reading Race in the Comics Medium

Chris Gavaler (Lexington, VA)

Fig. 1: Grell; Kirby; Kirby and Coletta.

INTRODUCTION: Race and Reading

The four characters in Fig. 1 were drawn by White artists working in the comics medium: »Tyroc« by Mike Grell, »Non-Fat« by Jack Kirby, and »Marny« and »Larry« by Jack Kirby and Vince Colletta. Additional images not shown here but discussed below include »Ebony White« by Will Eisner and »Whitewash Jones« by Charles Nicholas Wojtkoski, racist caricatures repeating blackface minstrel traditions in the 1940s. All of the images represent characters intended by their artists and typically understood by their viewers to be Black. How they do so is contestable. I therefore pose two questions:

Is each image read? And if so, is the race of each character also read?

The verb ›read‹ is commonly applied to the act of viewing comics images, and comics viewers are commonly identified as ›readers.‹ If the terms are accurate, then the race of characters

are readable—meaning racial identity is communicated linguistically. This would be true because information in comics generally is communicated linguistically, and race is one kind of information. If racial identify is not communicated linguistically, then the terms ›read,‹ ›readers,‹ etc. are used metaphorically or otherwise imprecisely, and racial identity is communicated by some other, nonlinguistic means.

Because determining what it might mean to »read race« requires first determining what it means to ›read‹, my analysis divides into two sections:

Part 1 explores the general linguistic question: can representational images be read? After assessing current semiotic approaches, I offer a distinction: the meaning of linguistic signs comes through their resemblance to linguistic types, and the meaning of nonlinguistic signs comes through their resemblance to spatiotemporal objects. The distinction clarifies the role of semiotics as applied to the comics medium by identifying three kinds of representational images: ones that are linguistic signs, ones that are nonlinguistic signs, and ones that are both, requiring both linguistic reading and spatiotemporal observing.

Part 2 explores the ramifications of Part 1 for understanding race in comics images. The reading/observing distinction, which comics semiotics does not currently account for, is central. Reading requires two participants: the reader and the creator of the object being read. Observing requires only one participant: the observer. All comics images are created and so involve creators, but if the image is observed, the observer treats the image as if directly observing its subject. The race of a depicted character is visually interpreted in the same way that the race of an actual person is visually interpreted. The artist could conceivably not be aware of the race of a character they have rendered and only be intending to represent optical experience. The opposite is true of reading. The artist must intend to communicate a character's racial identity to a reader through shared visual conventions. Some of those conventions, such as blackface minstrelsy, are virulently racist. Viewers may experience that racism through complex combinations of spatiotemporal observing of impossible bodies and linguistic reading of culturally structured signs.

PART 1: Reading

Joseph Witek identifies »reading« as the medium's defining quality: »to be a comic text is to be *read* as a comic« with »an evolving set of reading protocols« (149). Thierry Smolderen uses »slow read« to describe viewing a single but complex image »that invites the eye to lose itself in the details« (8). Sam Cowling and Wesley Cray consider the verb a »linguistic accident,« because »whatever reading we do when we engage with comics, it is not the same activity as the reading we undertake when we engage with a novel« (77). They adopt Fredric Wertham's »picture-reading,« but without stipulating a meaning. Wertham uses »picture

reading« pejoratively, naming some lesser form of reading, which »consists in gazing at the successive pictures of the comic book with a minimal reading of printed letters« (139). Picture-reading also implies a distinction from word-reading, and since both are typically involved in the comics medium, »reading« seems to be a superordinate category combining both. Since »reading« is already the term for word-reading, it remains unclear what the combined activity entails.

The *Oxford English Dictionary* lists dozens of definitions for »read,« some specific to written words, some to interpreting and discerning generally (Read). Semiotics, or the study of signs, tends to obscure that difference. According to John Berger, »people are ›speaking‹ all the time, even when they aren't saying anything verbally,« because »[h]airstyles, eyeglasses, clothes, facial expressions, posture, gestures, and many other things communicate or ›speak‹« as communicative signs that can be read (15). Setting aside the ambiguity of whether the individual intends to communicate through the selection of objects and other actions or if an object or action can itself be the communicator, the use of ›read‹ seems to be another linguistic accident since »reading« posture or clothing is unlike reading written language. Unlike American Sign Language, which contains fundamental features of language including rules for word formation and word order, body language is a language only in a metaphorical sense.

Semiotics has been applied to comics studies in a manner that further blurs the distinction between reading literally and reading metaphorically. The two founders, Peirce and Saussure, meant different things by »sign.« Saussure studied linguistic signs, and Peirce studied signs in a broader, nonlinguistic sense. The difference poses a special challenge to comics studies because the medium includes both words and pictures. While words are unquestionably linguistic, pictures are linguistically ambiguous. That ambiguity overlays a larger ambiguity within semiotics that must be addressed before applying semiotics to comics images generally and then to representations of race specifically.

Linguistic Signs and Nonlinguistic Signs

Semiotics developed from the works of American philosopher Charles Sanders Peirce (who coined »semiotics«) and Swiss linguist Ferdinand de Saussure (who preferred »semiology«) in the late nineteenth and early twentieth centuries. Though both study »signs,« Halina Yakina and Andreas Totua identify a defining difference: »a sign for Saussure is something delivered by someone with a purpose and specific meaning intentionally,« and all such signs are also conventions, »something that is mutually or commonly agreed by all those involved in the particular culture« (7). According to Peirce, however, »everything can be a sign, as long as it has the ability to represent something according to the individual's interpretation« (7).

Saussure's sign systems require learned conventions to communicate, while Peirce's signs are not necessarily linguistic, cultural, communicative, or even human. Albert Atkin provides an example of Peirce's broader use of »signs«: »Consider, for instance, a molehill in my lawn taken as a sign of moles … since moles make molehills, molehills signify moles« (Atkin). Presumably the moles in Atkin's lawn are not attempting to communicate with him, linguistically or otherwise. They construct molehills for independent reasons, and despite the active voice construction of Atkins' sentence, molehills signify without intentionality. As Atkin explains: »a sign signifies only in being interpreted.«

While drawing its name and its vast range of available signs from Peirce, semiotics emphasizes Saussure's linguistic approach. According to Umberto Eco in *A Theory of Semiotics*, »semiotics is concerned with everything that can be taken as a sign,« and a »sign is everything which can be taken as significantly substituting for something else« (7). While Eco's definition does not define »sign« linguistically, the term carries Saussure's linguistic connotation. As Berger celebrates: »the essential breakthrough of semiology is to take linguistics as a model and apply linguistic concepts to other phenomena – texts – and not just to language itself« (6). A »text« in this sense is any object that can be interpreted. Berger and Eco do not differentiate between linguistic and nonlinguistic signs, treating both linguistically. This essential breakthrough is also the source of semiotics' essential ambiguity.

If anything can be read as a »text,« »reading« becomes synonymous with »interpreting,« even though »reading« denotes an act of linguistic communication. Semioticians, explains Berger, »treat texts as being like languages« (6–7), which produces language-like analysis that incorrectly implies that a nonlinguistic »text« involves actual language. A nonlinguistic object, such as a molehill, never becomes linguistic as a result of linguistic analysis. The molehill remains outside of language. In an often-cited passage, Saussure explains his central linguistic-specific definition of a sign: »The linguistic sign unites not a thing and a name, but a concept and a sound-image« (66–67). In semiotics practice, Saussure's »concept« and »sound-image« are the »signified« and »signifier,« semiotics' two most central terms. They originated with specifically linguistic meanings: the combination of a signified and a signifier is a linguistic sign, not Peirce's broader nonlinguistic sign. If »signified« and »signifier« are applied to things such as moles and molehills, it is in a nonlinguistic, non-communitive sense.

Peirce, though his semiotic approach is not language-based, provides a means for distinguishing linguistic signs and nonlinguistic signs—an essential first step in determining what images can and cannot be read. Peirce coined the terms »token« and »type.« John Lyons in *Semantics* clarifies:

> The relationship between tokens and types will be referred to as one of instantiation; tokens, we will say, instantiate their type … Tokens are unique physical entities, located at a particular place in space or time. They are identified as tokens of the same type by virtue of their similarity with other unique physical entities and by virtue of their conformity to the type that they instantiate. (13–14)

A token of a word is the individual appearance of a word in a specific context. A word type is an abstraction independent of any of the word's individual appearances. The following word token ›face‹ is the ink marks (or pixels depending on how you, the actual reader, are accessing this sentence) that combine to create its physical presence on this page (or screen). It is a token because the ink marks or pixels are additionally recognized as combining into the word type ›face‹ that is a learned abstract category in your, the actual reader's, mind. Having recognized the word type (which is the combination of the four letterforms ›f, ›a,‹ ›c,‹ and ›e‹ in that order regardless of variations in font or handwriting), you then may associate it with a previously learned meaning (the front part of a head presumably) also stored in your memory.

The token/type distinction may also be used to distinguish linguistic and nonlinguistic images. Lyons concludes that the »linguist … is interested in types, not tokens« (16, 28), because a word token only has meaning through its word type. Since Peirce was not making a linguistic distinction in his use of »token« and »type« (which are as broadly applicable as his »signs«), I stipulate uses that are specific to linguistic units: a token is a specific occurrence of a linguistic unit; the linguistic unit is an abstract category called a type; and the type is associated with a learned meaning. A linguistic unit is a linguistic unit because it has the three-part token-type-meaning quality, which a nonlinguistic unit necessarily lacks. Lyons acknowledges that »there is room for considerable disagreement as to where the bound should be drawn between language and non-language« (61), but the presence of token-type-meaning processing may be a defining quality of languages that distinguishes them from nonlinguistic sign systems. Token-type-meaning processing is reading, and only images that involve token-type-meaning are read.

Words and Snapshots

While semiotics covers a vast range of possible signs, the comics medium includes only a subset: two-dimensional marks on surfaces, prototypically ink on paper. The subset includes usually two kinds: rendered words and pictures. Both are visual images, but sets of two-dimensional marks that are understood as letterforms combined into words have an arbitrary and conventional relationship to what they linguistically refer to, while representational images in some way resemble what they refer to and that resemblance is how they refer.

Lyons identifies four design features that are unique to languages (arbitrariness, duality, productivity, and discreteness), which are »interconnected in various ways« and »present in all languages … Whether they are to be found in any semiotic system other than language is questionable. But, if they are, they do not appear to be present on the same scale

or to be interconnected in the same way« (79). Of the four, I pause only on arbitrariness, because Saussure similarly observes the arbitrariness of the linguistic sign. In contrast, a resemblance-based representational image does not have an arbitrary relationship to the subject it represents because the image resembles the subject. Peirce terms such a non-arbitrary resemblance-based signs »likenesses, or icons; which serve to convey ideas of the things they represent simply by imitating them,« distinguishing them from »symbols, or general signs, which have become associated with their meanings by usage. Such are most words, and phrases, and speeches, and books, and libraries« (1894), which are arbitrary in Saussure's sense. Pierce's »likenesses« are not linguistic signs.

Referring-by-resembling typically involves a viewer experiencing the set of two-dimensional marks as a spatiotemporal representation: a three-dimensional object viewed from an implied viewer's specific angle and proximity at a specific historical moment captured in the representation. By understanding a comics discourse's two-dimensional marks as three-dimensional diegetic objects, viewers also understand that a represented object could be viewed from different angles, proximities, and moments. That is because the object is perceived as part of a diegesis (represented subject matter) that has spatiotemporality (it exists in space and time) and so is part of an implied larger world. The image refers to that world. Visual images that consist of letterforms also require viewers to recognize their resemblance to something else: the two-dimensional shapes of the individual letters that combine to form the word type (which do not imply the ability to be viewed from different angles, proximities, or moments). If a set of two-dimensional marks resembles letterforms that combine as a word known to a viewer, that viewer next accesses the word's linguistic meaning. That is token-type-meaning processing discussed above.

The two processes (spatiotemporal and token-type-meaning) are distinct. Representational images create the illusion of a viewer's direct interaction with the represented content in its diegetic context (however minimal or implied), and their meaning is a product of that interactive illusion. Rendered words create no such illusion. They are recognized as word tokens which reference word types which trigger meanings and, when in relationships with other word types, have grammar. Word tokens have meanings only to the degree that they are recognized as word types. They are what Peirce terms ›symbols.‹

Though symbols may have some iconic or pictorial qualities, symbols and icons function differently. Lyons clarifies further: »The conventionality, or arbitrariness, of symbols, in contrast with what might be called the naturalism of iconic signs is grounded in the user's knowledge or awareness of the conventions,« and although »there are many iconic features in language,« such as »the characters and hieroglyphs of so-called ideographic writing systems,« »it is a relatively weak kind of iconicity that is found in language« (102–3). The iconicity is weak because language types with iconic features display only minimal resemblance to what they represent, and they do not represent any spatiotemporal particu-

lars. The hieroglyphic sign for »mountain,« for example, minimally resembles the contours of two round mountain peaks, but it can refer to any mountain regardless of the number and roundness of its peaks. The resemblance is irrelevant to its being read. A token of a type with iconic features must foremost resemble its type, and then the type provides the connection to the represented subject. That the token also minimally resembles the represented subject is secondary to and unnecessary for its linguistic function.

Though words and pictures understood in this sense are distinct, they can also combine. Representational images can include words (Magritte's *This Is Not a Pipe*), and words can be rendered in ways that create representational images (calligrams arrange words in the shape of a poem's subject). Despite such overlaps, words and representational images require independent processing. Where a language requires token-type-meaning processing, the relationship between a spatiotemporal image and its subject is paradigmatically »one unique physical entity, located at a particular place in space and time« (the rendered image) representing another »unique physical entity, located at a particular place in space and time« (the represented content) (Lyons, 13-14). Recognizing a drawing of a particular person, for example, requires accessing mentally stored information about that person, but the drawing represents a specific spatiotemporal instantiation, not the person as a general concept. It is a spatiotemporal particular representing another spatiotemporal particular. Roughly speaking, token-type-meaning processing is object-idea-idea, and spatiotemporal processing object-object. If viewers recognize a person in a drawing, they do so by accessing knowledge about the person, producing a different three-step relationship: object-object-idea. The first step, object-object, is not part of a linguistic process because the drawing is no more a linguistic sign than is the person when viewed directly. If for some reason the person is not recognizable in the image (due to a quality of shading, for example), the drawing still represents the spatiotemporal event.

Calling a resemblance-based image a »sign« invites confusion. The colloquial term »snapshot« may be clarifying. In film, »shot« denotes the distance and angle of a camera in relationship to its subject, and »snap« suggests a nearly instantaneous passage of time—the spatiotemporal combination absent in linguistic tokens and types. Andrei Molotui observes similarly of realistically drawn comics images: »Because of its approximation of a photograph, a photo-realistic panel can seem close to a snapshot—that is, a representation of only the fraction of a second in which the photo was taken« (168). Since »snapshot« denotes a photograph, I use a broader term. A spatiotemporal image is an image that resembles a spatiotemporal occurrence. The occurrence includes the subject matter and the angle and proximity of an implied viewer at a moment in time. A spatiotemporal image is also itself an object that exists spatiotemporally as a physical discourse distinct from its diegetic content. Viewing a spatiotemporal image is viewing the viewing of something else, creating the illusion of interaction in a diegetic world.

Grammar and Events

An assumption that spatiotemporal images are linguistic signs hinders rather than aids visual analysis. The study of works in the comics medium, as well as visual arts generally, requires differentiating an image's linguistic and nonlinguistic elements. Comics semiotics does not recognize this difference and so misreads the medium by claiming always to read it.

Thierry Groensteen calls layout »the device upon which the language is founded« (2007: 28), and he calls any three panels »composed of the panel that is currently being read, the panel that preceded it, and the panel that immediately follows it« a syntagma, a sequence of linguistic units in syntactic relationship (111). Neil Cohn clarifies that »comics *are written in* visual languages in the same way that novels or magazines *are written in* English« (2), and he categorizes panels according to their representational content into categories he calls Visual Language Grammar. Cohn acknowledges that »the combination of images may be closer to the structure used between whole sentences« and so operating »at a higher level than syntax« (65). The same is true of what Groensteen calls syntagma, since previous-current-next triads could also apply to sentences, paragraphs, chapters, and books in a series.

According to the *OED*, »syntax« and »grammar« are synonyms, denoting the »set of rules and principles in a language according to which words, phrases, and clauses are arranged to create well-formed sentences« or the »ways in which a particular word or part of speech can be arranged with other words or parts of speech« (Syntax, Grammar). The terms are limited to the scope of a single sentence and do not apply between sentences or to larger structures such as paragraphs. The *OED* offers a secondary set of definitions for »syntax« and »grammar« not related to language but to arrangement and connection generally, making »structure« and »organization« additional synonyms. This seems to be the nonlinguistic sense that Groensteen and Cohn use, while connotatively implying that a comic's spatiotemporal images are linguistic. Neither author provides reasons for why such images should be considered linguistic, and I consider them nonlinguistic for reasons detailed above (the absence of token-type-meaning processing).

Unlike molehills, however, comics images do involve human intentions to communicate. The communication also typically involves culturally defined conventions, but the images lack the arbitrariness of a linguistic sign. Instead of grammar, Cohn's narrative panel types categorize segments of a structure applicable to any actual event, not just an event's graphic representation. Unlike actual events, the panels are two-dimensional marks and to that degree resemble written language, but instead of recognizing an image as a linguistic token, viewers respond to each image's represented content which determines the image's categorization. Just as actual spatiotemporal events are unrelated to grammar, two-dimensional renderings of spatiotemporal events are also unrelated to grammar.

The process for understanding spatiotemporal images is event structure. Jeffrey M. Zacks and Barbara Tversky define an event as »a segment of time at a given location that is conceived by an observer to have a beginning and an end,« and they define »event structure perception« as »the process by which observers identify these beginnings and endings, and their relations« (3). Ray Jackendoff accordingly proposes an event structure model divided into three parts around a central goal: »a Head (the main action), with an optional Preparation (things that have to be done before the Head can be begun) and an optional Coda (things that are done to restore the status quo ante)« (201). Cohn bases his narrative panel types on Jackendoff's model, acknowledging that »each narrative category maps to prototypical event structures« (8). For example, a »Peak,« Cohn's variation on Jackendoff's »Head,« »marks the height of narrative tension and point of maximal event structure« (70). Where event structure is a mental process, Cohn's panel types are categories of two-dimensional marks that represent event segments. What Cohn calls grammar is based on the spatiotemporal event of an image's represented content. The process for understanding an actual event or a represented event are the same, and that process is not linguistic but spatiotemporal. Jackendoff's model is spatiotemporal too. If a Prep-Head-Coda event were rendered into images, the images would still convey the meaning of the event they represent because the images are processed as if they were actually spatiotemporal—that is, directly observed in the actual world. Grammar is not involved.

Cohn argues against the objection that panels are not linguistic signs and therefore are not part of a visual language by noting that some languages, including American Sign Language, use »both arbitrary and non-arbitrary features« (18). While true, the non-arbitrary iconic features are still processed as tokens of types. As Lyons says of hieroglyphs: »it is a relatively weak kind of iconicity« (103). A pictogram, for example, has non-arbitrary features, but those features are not involved in its token-type-meaning processing. If the non-arbitrary features were substituted with arbitrary ones, the linguistic sign would function the same. Cohn also notes that, while Saussure emphasized the arbitrariness of linguistic signs, Peirce recognized other kinds of »signs,« including resemblance-based »icons« (18). While true, Peirce did not claim that icons were therefore a kind of linguistic sign, since his »signs« include many things (such as donkeys and drunken men) that are not parts of any language.

Cohn also likens comics art to synthetic languages in which units smaller than words must be combined to form meanings, equating that linguistic process to artists following norms for representing such things as hands and faces. He concludes that rather than »the articulation of perception,« drawing »uses schemas that are stored in memory and then combined using rule systems,« and therefore »drawers must use graphic schemas to represent their intended meanings« (33). Yet many drawers in the comics medium, most overtly photorealistic ones such as John Muth, Bill Sienkiewicz, and Dave McKean, have repeatedly articulated their visual perceptions without the use of graphic schemas.

Cohn uses the linguistic term »dialect« to label shared sets of comics drawing norms within what he calls »American Visual Language,« such as »Kirbyan,« Barksian,« and »Independent,« equating drawing norms with graphic schemas (139-143). He provides an illustration of how artist Eric Larsen draws various body parts in a repeated style and then combines those units to create an image of a specific character in »Kirbyan« dialect (29). Since the rules for combining body-part units is human anatomy, the combining is not a kind of grammar. When linguistic signs are involved in a representational image, they do not combine in a way that constitutes a language. Consider a face composed by placing words in areas that correspond to their linguistic meanings (Fig. 2). The individual words are processed linguistically, but their arrangement is processed spatiotemporally. If the words are in a language unfamiliar to the viewer (the second example includes seven Slovak words), their linguistic meanings are likely inferable.

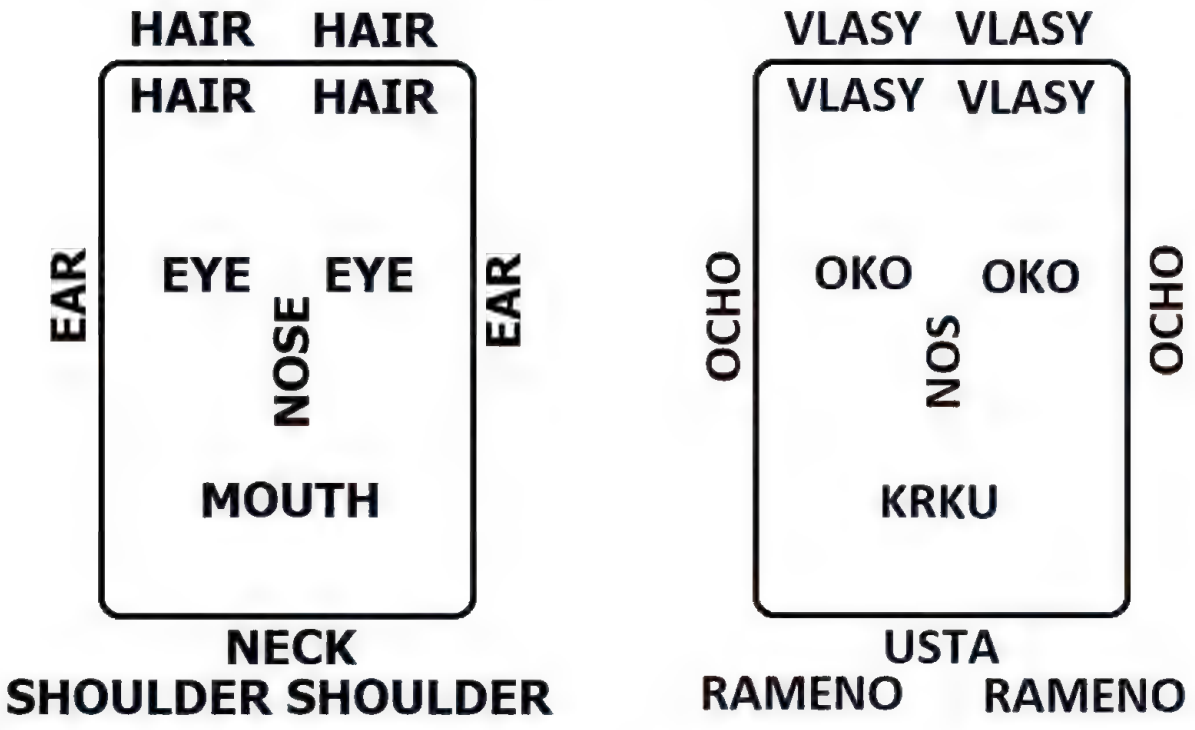


Fig. 2: Verbal linguistic signs in a spatiotemporal arrangement.

If the placement of the words is misaligned with their meanings, the wrong meanings will be implied (the Slovak word for mouth is »usta,« not »krku,« which means neck). There is no grammar-analogous structure for organizing the diegetic elements of a representational image. Cohn's »dialects« may seem linguistic because they potentially involve tokens recognized as types, but different drawing norms may reference the same spatiotemporal content non-linguistically. An artistic style is not linguistic unless it reproduces a set of marks that viewers recognize as repeatable tokens. Even then, the combination of those tokens does not constitute grammar.

Andrei Molotiu similarly identifies a »basic vocabulary« of »concept-images,« such as »a dot for an eye,« but though each »sign« is »closer to a conventionalized symbol than a mimetic copy of the feature it stands for,« they »do not function exactly like words« because »they are not arranged linearly« but by »the gestalt of their configuration« (164). In his 2002 poster comic »Whitney Prevaricator,« Chris Ware calls cartooning »a complicated pictographic language intended to be READ, not really SEEN!« (2002). The claim is partly true. Cartooning includes a range of conventions familiar to artist and viewers, and when any of those conventions are used and recognized as token of types, they function as »pictographic« linguistic signs. They do not, however, combine into a »pictographic language,« because their combinations are spatiotemporal rather than grammatical. Applying Ware's playful claims to Molotiu, a vocabulary of concept-images is both READ as conventionalized symbols and SEEN in their gestalt configuration.

Marks and Viewers

Works in the comics medium include both linguistic signs (two-dimensional marks recognized as two-dimensional tokens of types) and spatiotemporal images (two-dimensional marks recognized as spatiotemporal objects). Though the two do not combine in a language, they do combine since an image may contain both linguistic marks and spatiotemporal marks.

The notion of a combined category is not specific to the comics medium. In »Optical Laws or Symbolic Rules? The Dual Nature of Pictorial Systems,« John Willats explores »whether representational systems are natural or conventional« in the »sense that the relations between the spatial systems in pictures and the scenes they represent are arbitrary and can therefore be determined by cultural conventions rather than natural laws« (125). The arbitrariness suggests that such conventions might also be linguistic, which Willats acknowledges with a reference to Goodman: »pictures such as Byzantine mosaics and cubist paintings … are often said to be ›languagelike‹ because they symbolize features of the scene rather than represent them optically« (126). Willats, however, instead asserts »that these two modes of description – in terms of the laws of optics or symbolic rules – are not mutually exclusive but complementary and that in many cases descriptions given in terms of symbolic rules can also be related back to optical laws« (126). Since some of Willats' examples of images that combine optical and symbolic laws are still nonlinguistic (because their conventions are merely »languagelike«), I explore a smaller subcategory.

Combined sets of linguistic marks and spatiotemporal marks pose a challenge since they involve two distinct kinds of processing, which viewers might experience simultaneously, serially, or vacillatingly. If, for example, a viewer ultimately understands combined marks as linguistic, then the marks are linguistic marks accessed through an initially

spatiotemporal process. If a viewer instead ultimately understands combined marks as spatiotemporal, then the marks are spatiotemporal marks accessed through an initially linguistic process. Some marks may instead remain mixed, and some may not be understood through either process.

This produces a four-part spectrum:

1) Linguistic marks
    1a) initially processed linguistically
    1b) initially processed spatiotemporally
2) Spatiotemporal marks
    2a) initially processed spatiotemporally
    2b) initially processed linguistically
3) Mixed spatiotemporal-linguistic marks
    3a) serially mixed (including 1b and 2b)
    3b) ultimately mixed
4) Non-representational marks

Subsections 1a and 2a are default assumptions: for 1a, a set of marks is recognized as a word token and no further recognition follows; for 1b, the set of marks is recognized as a representation of a spatiotemporal object and no further recognition follows. 1b, 2b, and 3b instead involve some additional recognition.

Consider Paul Agule's optical illusion »Liar« in Fig. 3. For 1b, what is at first registered as a set of letters forming the word »Liar« is then recognized as also comprising a drawing of a face; for 2b, what at first is registered as a drawing of a face is then recognized as also comprising the word »Liar.« 3a includes 1b and 2b, categorizing the marks according to how they ultimately resolve, either as a word or as a representational image. 3b indicates marks that maintain both processes, never resolving one way or the other but vacillating between two perceptions. Agule's »Liar« vacillates largely according to its orientation on a page, but Will Eisner renders the letters of his title character as spatiotemporal objects (buildings) on his *The Spirit* splash page, prompting both perceptions though a viewer/reader likely attends to only one at a time.

Lukas Wilde discusses an example of a serially mixed image that is initially processed spatiotemporally before resolving linguistically. Using »kie'yu,« Natsume Fusanosuke and Takekuma Kentarô's term for pictogram, Wilde writes: »A picture of a light bulb, for instance, can be used as a kie'yu, if placed over a character's head. It then becomes a conventionalized way to represent that he or she experiences a sudden realization« (73). Evoking the linguistic term »prefix,« Cohn calls such an image an »upfix,« defining it as a »class

Fig. 3: Agule and Eisner

of bound morphemes [the smallest language units] … that appears above the head of characters … most often to depict emotional or cognitive states« (42). Cohn acknowledges that none »of these objects literally float above people's head,« yet »up« refers to an effect of gravity in a diegetic setting and so his term is spatiotemporal and so conflates discourse and diegesis (43). His example illustrations include a simplified lightbulb with emanata rays over an emoji-like head and the label »Inspiration« (42).

»Kie'yu« is a linguistic term too, but Wilde acknowledges the complexity of placing the realization-lightbulb in an otherwise spatiotemporal context: »this difference – representing a physical light bulb versus using the light bulb to represent that a character is experiencing a revelation – is tremendous« (73). When describing the kie'yu, Wilde identifies the essential quality of a word token: »A pictogram is a graphic configuration that may be understood as a picture, but this picture is itself a (more or less) conventionalized symbol. Its pictoriality is relevant only insofar as it lets recipients infer the appropriate assertion (*that* something is the case within the diegesis)« (73). Recall again Lyons' description of

hieroglyphs: »it is a relatively weak kind of iconicity« (103). The rendering of the lightbulb might include any of a range of physical details, but none are relevant because none represent anything spatiotemporally. As with letterform words, differences in pictogram rendering are no more significant than differences in fonts or handwriting. Though Wilde notes the »picture theoretical consequence« that the pictogram's »›closeness to perception‹ is drastically reduced« (74), it may instead be eliminated entirely since no spatiotemporal object is perceived. Linguistic marks make no spatiotemporal claims.

Wilde also identifies the mixed nature of the processing: »In the case of the light bulb, it usually *must* be decided on which side of the ›threshold‹ we are: either there is a physical thing within the storyworld or there is not« (74). Since a viewer must first recognize the lightbulb as a lightbulb, the initial processing is spatiotemporal: the lightbulb is a lightbulb because it resembles a lightbulb. However, upon next recognizing the lightbulb as a token of the realization-lightbulb type, the processing shifts to linguistic, with its meaning derived from a viewer's knowledge of the type. While some mixed images remain mixed (such as Eisner's and Agule's above), the realization-lightbulb resolves as exclusively linguistic, possessing no spatiotemporal qualities. If an artist instead rendered the letters »IDEA« within a circle of emanata above a character's head, the overall image would change discursively but not diegetically. Since the realization-lightbulb has a primarily arbitrary relationship to its meaning, it meets the necessary requirement for being a linguistic token-type.

The presence of a pictogram in an otherwise spatiotemporal image also reveals the necessity of clarifying not just the nature of marks, but the knowledge of viewers. The meaning of linguistic signs, whether letterform words or pictograms, is available to viewers familiar with the cultural conventions of the linguistic sign. An unfamiliar viewer would only understand the marks spatiotemporally. A viewer unfamiliar with the realization-lightbulb pictogram, for example, would understand it to represent a spatiotemporal object floating above the spatiotemporal object of the character's head. A viewer unfamiliar with the word »IDEA« might understand it as non-representational marks drawn above a character's head—even if they suspect the marks are intended to communicate some meaning unknown to them. Such linguistic marks would instead be understood as non-representational, what is often termed »abstract.« Since convention-familiar viewers may also understand certain marks to be neither spatiotemporal nor linguistic, the category is necessary generally. While convention-familiar viewers access the four-part structure outlined above, unfamiliar viewers understand two-dimensional marks within only a two-part structure: representational or non-representational.

A lightbulb drawn above a character's head suggests nothing about the race of the character. Other drawings include linguistic and spatiotemporal marks that viewers may read or observe as indicators of race—which the next section explores.

PART 2: Race

Part 1 established a reading/observing distinction and a four-part structure for the range of ways an image may be processed. Though works in the comics medium do contain linguistic images, those images are not part of a larger system with grammar or syntax and so not a language. Part 2 applies these concepts to depictions of race in the comics medium, demonstrating how the race of a character is read, observed, or both read and observed, depending partly on qualities of specific images and partly on the knowledge and preferences of specific viewers.

To clarify the difference between linguistic signs and spatiotemporal images as applied to race, consider a criminology study correlating sentencing with racial appearance. In »A Punishing Look: Skin Tone and Afrocentric Features in the Halls of Justice,« Ryan D. King and Brian D. Johnson analyzed »850 booking photos of black and white male offenders in two Minnesota counties« and »coded and then matched to detailed sentencing records,« concluding that »darker skin tone and Afrocentric facial features are associated with harsher sanctions« (90).

Facial features and skin tones are signs in Peirce's very broad sense but not in Saussure's linguistic sense. Unlike Berger's list of »[h]airstyles, eyeglasses, clothes, facial expressions, posture, gestures,« any of which might be selected and performed in an attempt to »speak« something (15), an individual's physiognomy is independent of the individual's intentions. The offenders and their photographs are not communicating anything except in the loose sense that their appearances can be interpreted. »Afrocentric facial features« and »darker skin tone« apparently communicated to White judges that the individuals deserved harsher treatment.

King and Johnson's study focused on photographs, which appear atypically in the comics medium. Images of Black and White characters, however, appear regularly, and viewers may understand characters to have »Afrocentric facial features« and »darker skin tone,« which they use to determine race. Artist Mike Grell, for example, created the Black superhero Tyroc (the first image in Fig. 1) for *Superboy Starring the Legion of Super-Heroes* #216 (April 1976). He told an interviewer: »I modeled him somewhat after Fred ›The Hammer‹ Williamson, who was a movie star at the time« (89-90). Williamson stared in the 1972 *Hammer*, and Grell's drawings of Tyroc's facial features resemble Williamson's facial features in the movie poster. Whether perceived as »Afrocentric facial features« or not, they are processed spatiotemporally. The resemblance makes it difficult to separate the representational qualities of the image from the qualities of the subject they represent. This suggests why linguistic signs are functionally arbitrary. If a sign resembles its meaning, then its meaning is that resemblance. The spatiotemporal representation is non-arbitrary because it evokes the relevant qualities of the represented subject. If a semiotician wishes to analyze a spatiotemporal image's race-signifying signs, she must do so spatiotemporally—as if analyzing the subject directly.

Grell's Tyroc presumably appears Black because Fred Williamson appears Black and so therefore is nonlinguistic. Can other representational image's race-suggesting details, such as »Afrocentric facial features« and »darker skin tone,« be linguistic? That is, can race be communicated through pictogramic conventions meaningful only to viewers familiar with them? Answering requires first identifying the drawing conventions of racial depiction.

Spatiotemporal Racial Marks and Linguistic Racial Marks

To further distinguish kinds of racial perception in the comics medium, consider two projects by Jack Kirby. The first involves spatiotemporal racial marks, the second linguistic racial marks.

Mark Evanier recalls the history of a never-published and so unnamed romance comic intended for a Black audience in the early 1970s. Kirby acquired »copies of *Ebony* magazine to use as reference for faces and dress,« but when »a magazine distributor who was said to have expertise on the kind of mostly-black neighborhoods where DC hoped to sell most of the press run« looked at Kirby's art, he »felt that the faces were ›too realistic,‹« and so DC instructed inker Vince Colletta to redraw them so that »all the women look like Diahann Carroll and all the men look like Sidney Poitier,« »two popular black stars of the day who were considered very attractive and perhaps more acceptable in some circles« (7). Based on the white-outed interior facial areas on the artboards (as seen in Fig. 1), Colletta did not alter Kirby's eyes, only his cheeks, mouths, and noses. Jerry Boyd argues that it

> wasn't really necessary for them to be altered (they're fine). Since black faces cover a spectrum (Harry Belafonte doesn't look like Sidney Poitier who doesn't look like Robert Hooks, and Diahann Carroll doesn't look like Aretha Franklin who doesn't look like Eartha Kitt, and I could go on and on), the »faces« issue should've been a minor concern. … If it had reached the newsstands, believe me, black readers would've given their input and the matter would've been resolved. (63-64)

Based on Evanier's and Boyd's assessments, Kirby drew spatiotemporal images. He imitated real-world source materials of actual Black people in a way that created impressions that certain viewers experienced as realistic. Even Colletta's alterations are spatiotemporal since they attempt to resemble the faces of two specific real-world actors. Though adopting Carroll and Poitier as models for Black characters generally is a stereotype and so a kind of a convention, it is not conventional in the sense that linguistic signs are conventional. Viewers are meant to recognize each image's definingly non-arbitrary resemblances to an actor. As discussed above, the spatiotemporal processing focuses on the content of the representational images as though that content were actual and not rendered two-dimensionally. It occurs at the diegetic level triggered by the images, not at the discursive level of the physical marks. In short, nothing pictogramic is involved.

Kirby's approach for a later humor comic about four teenagers differs. Originally intended as an on-going title, »Dingbats of Danger Street« appeared as a one-off in *1st Issue Special* #6 (September 1975). When two additional unpublished issues were collected and completed for *Dingbat Love*, John Morrow explained: »Tom Ziuko … colored the whole batch in a 1970s-appropriate style. DC had oddly chosen to color Non-Fat with a Caucasian skin tone in *1st Issue Special* #6, but we're staying true to Kirby's vision for this book's presentation« (111). Rob Steibel notes that that the differences are more than coloring: »you can see the character Non-Fat appears to have African American features in the original pencils; in the published version the character has been changed to look more like a Caucasian« (Steibel). It is unclear why the character was redrawn, but Steibel suggests it was a general policy to avoid »accusations of stereotyping and racism,« even though DC had mandated stereotyping in Kirby's earlier Black romance art. Regardless of the editorial intent, Kirby redrew three areas of Non-Fat's face: the cheeks appear flatter, the lips thinner, and the nose longer. The tip of the nose, originally a circle, became a half-oval extending closer to the top lip and so reducing the undrawn area of the philtrum by roughly half. None of the other three non-Black characters have a circle for a nose tip, and so it seems to be intended as a specifically Black trait.

Did Kirby draw a Black character with a circular nose tip because Black people commonly have round nose tips or instead because a circle for a nose tip was a norm for drawing Black faces? Quantifying actual nose shapes is complex. For their study »Investigating the case of human nose shape and climate adaptation,« Arslan A. Zaidi and his co-authors »captured high resolution 3D images of participants' faces using the 3dMD Face system,« placed five »positioning landmarks (two on the inner corner of the eyes, two on the outer corners of the mouth, and one on the tip of the nose) … to establish facial orientation,« mapped a »spatially dense mesh of 7,150 quasi-landmarks … onto each image,« removed »differences in position and orientation« using a »Generalized Procrustes Superimposition« program,« calculated »linear distances … using seven standard anthropometric landmarks,« and averaged the »Procrustes coordinates … to remove effects of bilateral asymmetry« (Zaidi). Their results reveal nothing about the roundness of nose tips.

Regardless of whether a rounded nose tip is a common Black feature, Kirby did not derive his character design for Non-Fat from a human model. Unlike his photo-referenced images for the unpublished romance comic, Non-Fat instead reiterates an established drawing convention. The small circular nose is common in racist Black caricatures since at least the early twentieth century, appearing in the 1945 Little Black Sambo board game, the 1941 Walter Lantz Studio cartoon »Scrub Me Mamma with a Boogie Beat,« and Will Eisner's character Ebony White beginning in the first 1940 *The Spirit* newspaper installment. The caricatures are better known for other features, most especially their grotesquely exaggerated lips, none of which Kirby reproduces.

That Non-Fat and Ebony White share no features other than the circles of their nose tips suggests that Kirby, while intending to avoid racist caricature, was still using a different drawing approach than when he was using *Ebony* photo references. Fredrick Strömberg's 2003 *Black Images in the Comics: A Visual History* includes over ninety depictions of Black characters, nearly all from the 20th century and most drawn in a cartoon style. Roughly one third of the images include a nose represented by a full or partial circle. Tallied by decades, the images map the rise, fall, and contextual transformation of the drawing norm:

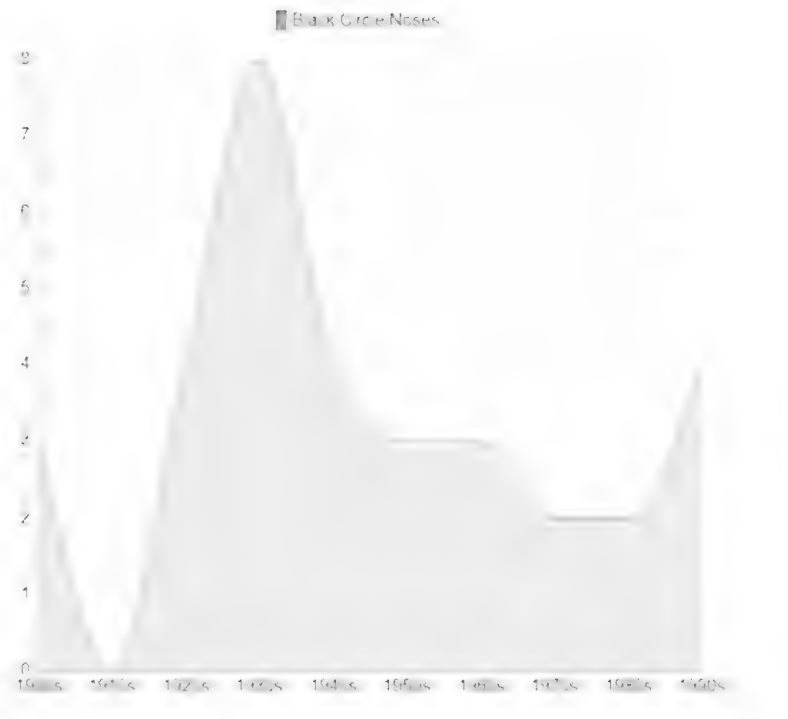


Fig. 4: 20th century Black characters with circle noses in Strömberg 2003.

Blackface conventions, including circle noses, peaked from 1925 to 1945. While all of the pre-1970 images include circular noses in the context of other minstrel norms, three-quarters of the post-1970 images isolate and extract the circular nose from that tradition and recontextualize it within racial but non-blackface depictions. Kirby's Non-Fat, which is too obscure to merit inclusion in Strömberg's visual history, belongs to this later tradition.

Non-Fat's nose then is distinct from spatiotemporal images that are entirely resemblance-based. The circle is as simple as a letterform, and though it represents the idea of a nose more than it resembles any actual nose, it still bears the rudimentary iconic quality of a pictogram. However, unlike a pictogram, the circle is recognizable as a nose only in the context of the larger spatiotemporal image of Non-Fat's face. That spatiotemporal location is its most determining quality, since a wide range of dissimilar marks are understood as representing a nose if drawn in the same location (as demonstrated in Fig. 2), and the identical circle drawn in a different location would not produce the impression of a nose. Where a realization-lightbulb pictogram requires a viewer to recognize it first as a representation of a lightbulb, the circle-nose drawing convention requires a viewer to recognize the context of a face first. Reading in this case involves simultaneously observing.

Mixed Marks and Mixed Processing

Kirby's circle nose tip, like many other drawing conventions, does not function simply as a pictogram, but it still may possess linguistic qualities. As detailed in Part 1, arbitrariness distinguishes linguistic signs and spatiotemporal images, but some sets of marks are not clearly arbitrary nor non-arbitrary because the image's resemblance to its subject matter is ambiguous. The less resemblance-based the image is the more arbitrary it is and so the more potentially linguistic. Racist caricatures provide a further example, because, as Daniel Stein concludes about Edward Windsor Kemble's 1898 *Comical Coons*, the racist »images seem less rooted in an intimate knowledge of African American life than in a lineage of visually coded racial fantasies« (213).

Like Eisner's *Ebony White*, Charles Nicholas Wojtkoski's Whitewash Jones in Marvel's *Young Allies* #1 (June 1941) reiterates blackface minstrel norms that defy human anatomy and so resemblance-based representation. When Wojtkoski draws Whitewash Jones in profile, the character's lips and jaw appear mule-like. Human lips, regardless of an individual's race, cannot extend to such proportions. Instead of any specific spatiotemporal reference, the image more closely resembles other instances of the blackface minstrel tradition. The original blackface images were drawn not on paper but on White skin, creating the illusion of lips extending roughly an inch beyond the edges of the performer's actual lips. If a later iteration on paper is recognized and processed as a drawing-convention type understood to represent its subject non-literally and so semi-arbitrarily, it is a token and so a kind of linguistic sign. If its meaning is the racist denotation »Black lips,« that meaning is accessed through a viewer recognizing the linguistic type in Wojkoski's rendered token, not through spatiotemporal resemblance to any actual Black lips.

Nicholas Sammond traces the evolution of nineteenth-century blackface minstrels into early twentieth-century animation as embodied in Mickey Mouse, Buggs Bunny, and other cartoon characters that »exhibited a number of physical features that marked them as minstrels,« including »the wide, expressive mouths and eyes of the minstrel painted onto black bodies,« »accentuating the eyes and mouth to make them seem larger and wider« (28, 26, 19). These became the norms of static cartoons too. E. C. Matthews instructed aspiring cartoonists in his 1928 *How to Draw Funny Pictures*: »The wide nose, heavy lips and fuzzy hair are all as important for a colored cartoon character as the dark complexion« (24, 64). Rebecca Wanzo argues that »the use of caricature and other aesthetic techniques to stereotype bodies is essential to constructing meaning« in the comics medium, and that »stereotypes—repetition of generalized typology—[are] embedded in [its] foundations« (23, 2). Wanzo explores the tradition of racist Black caricature that Eisner and Wojtkoski reproduce, noting how a 1902 example by George Herriman »clearly evokes blackface,« and how in a 2007 example by Kyle Baker the »grotesque representation has no relationship to real phe-

notype,« but »readers' knowledge of whom the [figure] references doubly emphasizes the phantasmagoric nature of stereotype« (1). Though Wanzo calls caricature a »language« and stereotypes »visual grammar« (2, 4, 5, 6, 24), she also refers to »visual vocabulary« (24), which may better reflect her general meaning. The repeated units of Blackface caricature are linguistic signs because viewers perceive them as tokens of types rather than as resemblance-based spatiotemporal images.

Wojtkoski's Whitewash Jones, however, is not exclusively linguistic. The face, though grotesquely disproportionate and reproduced from a tradition of similarly racist images, maps onto a diegetic reality—that is, viewers understand the character's body to function in a spatiotemporal environment. Unlike a realization-lightbulb pictogram which is initially perceived spatiotemporally but resolves into a linguistic sign only, Whitewash Jones also remains a spatiotemporal image. Described as 3b above, an image may be perceived as ultimately mixed, because viewers process the same marks as both spatiotemporal and linguistic, with neither quality fully dominating.

Again, viewers play a key role. If a viewer is familiar with blackface minstrel conventions, the marks can function linguistically as tokens of blackface types. A viewer not familiar with the blackface drawing conventions that Wojtkoski repeats could only understand Whitewash Jones spatiotemporally. Since the grotesque features lack spatiotemporal resemblance to the features of any actual person, Black or otherwise, they may not be interpreted as racial markers at all. If so, the nonlinguistically perceived image would not »read« as Black but instead be observed as representing some apparently fantastical creature.

Manga Faces and Japanese Faces

The same double processing applies to other ultimately mixed images, including non-racist representations. While blackface drawing conventions for representing Black people were developed by White artists for White audiences, manga drawing conventions for representing Japanese people were developed by Japanese artists initially for Japanese audiences.

Conventional manga faces often include pointed chins rendered with a wide »v«-like line and a minimal nose rendered as a sideways »v« as if the nose were viewed in profile even when the face is forward-looking. Viewers unfamiliar with these manga drawing norms would not recognize the wide v-mark as a token of a chin type or the sideways v-mark as a token of a nose type, but, because the marks still have spatiotemporal properties, those viewers would still likely understand the marks to represent a chin and a nose through their minimal but sufficient resemblances and anatomical positions. Manga-familiar viewers would recognize the marks as linguistic signs but also process them spatiotemporally, understanding the facial features and the rest of the character to exist in a specific location and moment

in a diegetic world viewed from an implied angle and proximity. Such drawing norms are not exclusively manga. Fredrick Strömberg observes a similar tendency in Marjane Satrapi's *Persepolis*, where »even though a face might be shown directly from the front, the nose is still depicted as if seen from the side, with variations of an L-shaped line,« suggesting that »over-dimensional, non-anatomical noses« are an international norm (220). Aaron McGruder also uses a small sideways »v« nose for Black characters in his 1999 comic strip *Boondocks*, the final image in Strömberg's visual history. Satrapi's and McGruder's artworks, however, do not reproduce other manga drawing norms and so their discursive noses likely do not trigger manga-based reading.

If manga-familiar viewers associate manga-style faces with Japan, those viewers may also perceive manga characters as Japanese. This would not be due to any spatiotemporal resemblance of manga facial features to any actual Japanese facial features. Unlike racist blackface caricatures which grotesquely exaggerate a White social perception of Black lips being definingly larger than White lips, the exaggerations of manga features do not overlay racial stereotypes. The chins of Japanese or, more generally, Asian people are not imagined to be more pointed than the chins of other racial groups. Though White artists and viewers might participate in a racist drawing norm of straight horizontal lines representing Asian eyes, manga eyes are typically non-naturalistically large and round. A viewer unfamiliar with manga would have limited basis to associate manga facial features with any specific racial group and might perceive a manga figure as humanlike but not necessarily human (because manga drawing norms are more naturalistic for bodies, the contradictory combination of semi-arbitrary facial features with resemblance-based bodies may produce effects especially surreal for unfamiliar viewers).

Manga drawing conventions also further demonstrate how cultural conditioning shapes individual viewer perception. Race in manga, Terry Kawashima argues, »is generated through a visual reading process in which certain features are highlighted and others suppressed or ignored to ensure a coherent result« (164). From the »white-privileging subject position« common in the U.S., »blond hair and blue eyes are almost unquestionably considered ›white‹ characteristics, whereas ›olive‹ (or less flatteringly, ›yellow‹) skin, ›almond‹ eyes and straight black hair are understood as markers of ›Asian-ness‹« (163), but »only because that viewer has been culturally conditioned to read visual images in specific racialized ways that privilege certain cues at the expense of others and lead to an overdetermined conclusion« (161). Unlike many White viewers, Japanese viewers do not »routinely perceive big-eyed, non-black-haired characters as being ›white‹ rather than being ›Japanese‹ because »style is used in representing both ›white‹ and ›Japanese‹ characters« and is part of »a certain kind of aesthetic promoted in contemporary Japan (169, 173). Kawashima is describing manga facial features as linguistic signs that vacillate according to whether viewers are familiar with their cultural-specific meanings.

Generalizing beyond White and Asian examples found in manga, Kawashima also argues that this »visual reading process operates at a level below everyday awareness and is thus naturalized; it is central to the ways in which ›race‹ itself is conceptualized, perpetuated, and constantly reconfigured« (162). He claims:

> every new encounter with a stranger or a visual representation of a human figure … sets into motion this reading process in which we discern, consciously or subconsciously, the person's racial category. We »read« and thereby produce »race« on a daily basis, and the charged arena of Japanese shojo manga renders the process most visible. (176)

Unlike his earlier and accurate linguistic claims, here Kawashima blurs the meaning of »read« in the ambiguous semiotic sense, applying it both to interpreting the races of actual people through their actual appearances and to decoding two-dimensional marks produced by artists with the intent of communicating drawn characters' racial categories. The first is spatiotemporal observing, and the second is linguistic reading.

The reading/observing difference is especially critical for understanding race because spatiotemporal observations of race are inherently inexact. Observers of actual individuals may misattribute race due to the necessary absence of linguistic racial marks. »The differences in visual appearance, or phenotype, between different racial or ethnic groups are real,« explain Benson and Singsen in their study of Whiteness in U.S. comics, »but no scientific basis exists for separating people by phenotype into racial or ethnic categories« because »phenotypical attributes such as skin, hair, and eye color or the shape of various facial features vary heavily within racial and ethnic groups as well as between them« (2022: 8). Though real, phenotypes may or may not reflect racial drawing norms.

Jeesham Gazi understands manga-style characters not as racially ambiguous, as Kawashima claims, but as specifically Japanese »to the exclusion of all other peoples or races« (127). Gazi argues:

> The apparent ambiguity in the ethnicity of manga characters, then, is specifically related to the Japanese self-image. This self-image transcends real-world racial signifiers and instead trades in what, in real terms, would be considered a kind of hybridity. Yet, as an accepted self-image, it is in real terms that this default visage of ambiguity is accepted, by some Japanese, as constituting the concrete visual cues for their own specific ethnicity. (124)

Japanese phenotypes and manga drawing norms for depicting Japanese characters diverge, producing two visual processes with minimal overlap, one based on the nonlinguistic phenotypes observed in actual Japanese people and rendered as spatiotemporal images, and one based in drawings norms that represent Japanese people without necessarily resembling them.

Others and Tyranny

Visual representations that supersede »real-world racial signifiers« are more common and significantly more harmful when applied between racial groups. Gerald Vizenor refers to the misrepresentations of native people as »simulations of the other,« meaning »the image is an invention with no connection or referent to the real. Simulations deliver popular stereotypes, and they are very familiar messages, very powerful« (1999: 158). Mary Gregg observes similarly that:

> WW2 propaganda against the Jews and Japanese forces was pervasive because of the fabricated traits its cartoons so successfully attributed to the real human subjects it was clearly intended to refer to out in the world, although the depiction itself bore no physical resemblance to its referent (1325)

Writing four decades after creating Ebony White, Eisner calls stereotypes an »accursed necessity« of the comics medium, specifically »the simplification of images into repeatable symbols,« including ones that can be used »as a weapon of propaganda or racism. Where it simplifies and categorizes an inaccurate generalization, it can be harmful, or at the least offensive« (11). Though Art Spiegelman repeatedly refers to cartooning as a »language« (47), one with an »impoverished vocabulary« (45), the use of linguistic terms does not mean that cartoons are a language. However, that cartooning »is mostly limited to deploying a handful of recognizable visual symbols and cliches« defined by a »compression of ideas into memorable icons« does further suggest that the drawing approach includes learned cultural conventions reproduced by artists with the intention of being recognized by viewers as linguistic tokens/types—including Eisner's harmfully »inaccurate generalizations« and Vizenor's false »simulations.«

According to Spiegelman, cartooning also has a »mocking tone built into« itself due in part to its »use of the discredited pseudoscientific principles of physiognomy to portray character through a few physical attributes and facial expressions (47, 45). Ernst Kris and Ernst Gombrich credit the Carracci brothers for developing cartooning's forebear, caricature, near the end of the sixteenth century through »conscious distortion … with the aim of ridicule« in which »a person is represented by one salient characteristic only« (1938). To create »a likeness more true than mere imitation,« caricaturists seek what Kris and Gombrich call »the perfect deformity, thus penetrating through the mere outward appearance to the inner being in all its littleness or ugliness« (1938). Literally dehumanizing animal motifs were especially prevalent:

> A human head, for instance, becomes gradually transformed into the head of an animal without losing the portrait note, the likeness. The Carracci … drew this idea from the dogma of physiognomy. The pseudo-Aristotelian idea according to which the human character can be determined from the similarity of the human countenance to that of certain animals was widely disseminated through the writings of Giovanni Battista Porta. The illustrations to Porta's treatises always show the heads of men and animals in convincing similarity.… Caricature exploited for its own purpose what was here the illustration of a , scientific , doctrine. It turns man into an animal. (1938)

Benson and Singsen similarly observe that Ebony White »was depicted by Eisner and the artists he hired with enormous eyes and round, doughnut-shaped lips that appear more simian than human« (2022: 34). Viewers of Wojtkoski's Whitewash Jones likely recognized a horse-like resemblance. Both White and Jones conform to what Benson and Singsen identify as »the standard representation of characters in the blackface minstrel tradition« (2022: 34). Andrew Kunka instead describes White's »big saucer eyes, giant red clown lips, and minstrel speech« in relation to Black stereotypes in Hollywood films, noting Eisner's paradoxical self-defense of being »powerless against the zeitgeist for the images that he uses« despite his also being »hailed as an innovative genius« (71). Eszter Szèp might place such racist images on the »nontransparent« extreme of her line-subjectivity scale, understanding the marks to be »born out of conventions and conventionalized systems, such as culture, education, and expectation« and so »socially conditioned« by »institutions, training, and contexts« (2020: 42).

»Any visual text,« Strömberg similarly writes, »produced individually cannot help but articulate visions of the culture it belongs to« (2022: 205). Strömberg accounts for such cultural transmission through Gombrich, who argues that artists learn to represent subjects not by observing those subjects directly but by studying how other artists have represented them and then reproducing their schemata—what might constitute linguistic signs. Strömberg clarifies Gombrich's varying uses of »schemata« by proposing three subcategories: 1) »visual ideas,« which are »thoughts on how we perceive patterns in certain phenomena in art and real life … based on the general characteristics of something« [97], 2) »visual building blocks,« which are »based on the practical methods an artist works with, conventions for representations of different phenomena« (96), and 3) »visual elements,« specific examples of depictions that embody the »mental concepts« of the first two (98, 194). Coining the phrase »tyranny of visual schema,« Strömberg explains:

> In a specific comics culture, there seems to be unwritten rules as to which visual schemata, which conventions to use to create visual elements. Breaking with these rules … [may] run the risk of failing to live up to the expectations of what the art is supposed to look like. […] Consciously or unconsciously, a comics artist may feel a need to fit his or her art into certain visual parameters, i.e. sets of schemata and engage in schema preserving (205-6).

If an artist copies »other artists' visual solutions more or less directly,« Strömberg terms the process »assimilation,« and if the artist produces »new, personalized versions« of visual building blocks, the process is »accommodation« (98). Both produce »visual genealogies,« including »sets of visual patterns of a certain style that can be traced between different pieces of art« and »how influences … have been communicated and developed over time« and integrated »between different cultures« (229).

A Gombrich-Strömberg approach accounts for the development of Eisner's White, Wojtkoski's Jones, and Kirby's Non-Fat. All three have visual elements traceable to the gen-

eral visual idea of blackface minstrelsy, which produced the visual building blocks of distorted facial features such as lips, which Eisner and Wojtkoski assimilated to produce the specific visual elements in their racist caricatures—presumably because the tyranny of those visual schema dominated the subculture for depicting Black characters in a comics context intended to be humorous to a White U.S. viewership in the early 1940s. Kirby's use of a round nose is also a visual building block traceable to the visual idea of blackface minstrelsy, but in Non-Fat's case, Kirby accommodated rather than assimilated, by including the isolated visual element in a face free of other minstrelsy visual building blocks, especially the most distorting and so defining ones.

Gregg, who explores »implications of Gombrich's schemata that don't become apparent until they are applied to cartoons,« identifies three kinds of potential harm:

1) Harm to viewer by lying visually, spreading misinformation
2) Harm to subject of depiction by defamation
3) Harm to group affiliated by the schema we use to misinform the public, training them to treat the group as the depiction informs them (1310, 1324)

These harms would likely have most occurred during the period in which the images were first published and viewed by predominately White audiences who read the misinformation as factual. Contemporary viewers of White and Jones may also process their visual elements linguistically, but while also recognizing them as »simulations of the other« that express offensively »inaccurate generalizations« with no relation to »real-world racial signifiers.« Contemporary viewers of Kirby's Non-Fat, however, likely do not recognize the discursive circle of his nose as a blackface linguistic sign and so instead observe the visual element spatiotemporally, understanding the character to have a diegetically round nose rendered discursively as a circle. If those viewers interpret the round nose as specific to the character and not as a generalized Black trait, then the image spreads no misinformation, defamatory or otherwise. Viewers who do recognize the circle nose as a linguistic sign inherited from blackface conventions—and those viewers include myself and now presumably readers of this essay—will likely both read and observe Non-Fat's nose.

Conclusion: Reading and Observing

Different drawing conventions tend to trigger different processing. Naturalistic drawing emphasizes techniques that produce spatiotemporal effects without repeating recognizable tokens-types, allowing two images of the same subject to share a close resemblance to their subject without sharing any similar marks. Cartooning, because it both simplifies and exag-

gerates representational content, is more prone to repeat a set of marks when representing the same subject multiple times. The repeatable marks become not only drawing conventions for an artist but, when recognized as tokens of representational types, they become linguistic signs for viewers. Unlike linguistic signs in other visual contexts though, each set of marks is also spatiotemporal, requiring two kinds of processing.

The comics medium divides accordingly. At one end of the spectrum, a representational work that is drawn naturalistically is processed spatiotemporally only. At the other end, a representational work drawn in a cartoon style that repeats recognizable marks is processed spatiotemporally and linguistically both. In contrast, a line of emojis in a text message is linguistic because each image is a token of a type and their juxtapositions and order are also linguistic. The representational content of each emoji does not exist in a diegetic space and so cannot share a diegetic space with other emoji. Even if a work in the comics medium consisted entirely of linguistic signs, they could still be arranged to produce a shared diegetic space, making them also spatiotemporal images. Comics semiotics does not account for this double quality, and so exclusively »reading« comics misunderstands the medium.

Applying these principles to the initiating challenge of »reading race« reveals two ways to perceive race in a work, the same two ways any sets of marks may be processed. One process is akin to actual reading: resemblance-independent and therefore at least partially arbitrary signs are recognized as tokens of race-denoting types familiar to the viewer. The other is akin to observing actual individuals and recognizing human features that the viewer believes denote race. When viewing comics images, viewers either read and observe simultaneously, or observe only, but never only read because the images include more than linguistic content. When artists render linguistic marks—such as manga or minstrelsy facial norms—only viewers familiar with the drawing conventions may recognize and so read them as tokens. While racist caricatures may be composed of racist linguistic signs, spatiotemporal images that are observed only may still evoke racist stereotypes. Racist imagery is not limited to token-type processing.

While observing generally is unlearned, observing race is learned and inherently ambiguous. Observing the race of an actual individual requires two participants: the viewer and the viewed. Spatiotemporal images recreate that two-person impression, even though no actually viewed individual is present. If an artist intends to communicate a drawn character's race, the means of communication is still nonlinguistic. The artist does not represent race per se but represents an individual whose race the viewer interprets, and the viewer's interpretation may be correct, incorrect, or indeterminate, and it may or may not match the artist's intentions.

Reading generally and reading race are both learned and comparatively precise. Reading the race of a drawn character requires multiple actual participants: the reader, the artist-writer, the members of the (mis)read racial group, and a culture of additional individuals structuring the linguistic tradition. The artist-writer is representing race directly by incorpo-

rating a linguistic racial sign into a character's drawn appearance. The racial sign is generic and so not a representation of the character per se but of a racial group. The sign indicates that the character is a member of that group, and while the writer-artist could be using the sign incorrectly, if the reader knows the sign, the reader's interpretation of the sign is necessarily correct because it is the sign's established meaning. If the artist-writer has used the linguistic sign according to its convention, and the reader reads the sign according to its convention, then the reader's interpretation matches the artist-writer's intention.

While reading and observing apply to many kinds of images, the difference is especially significant for racial depictions. Race is a non-scientific social construction that cannot be determined by appearance—despite its central conceit and synonym, Color, implying otherwise. Observing race in spatiotemporal images retains race's inherent indeterminacy. A viewer may misinterpret a drawn character's race just as a viewer of an actual person may misinterpret that actual person's race. Reading race in linguistic images instead reinforces race's claim of definitive and visually determinable difference by applying socially structured drawing conventions to denote socially structured categories, now twice removed from reality. In short, the precision of reading is anathema to the imprecision of race.

Bibliography

Agule, Paul: Liar. In: BrainDen. <http://brainden.com/word-illusions.htm#prettyPhoto>. 2012. Accessed 30 September 2022.

Atkin, Albert: Peirce's Theory of Signs. In: Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/peirce-semiotics/>. 15 November 2010. Accessed 30 September 2022.

Berger, John: Media Analysis Techniques. Thousand Oaks: Sage, 2005.

Boyd, Jerry: Let Your Soul…Love! In Dingbat Love. Ed. John Morrow. Raleigh: TwoMorrows, 1992.

Cadigan, Glen: The Legion of Super-Heroes Companion. Raleigh: TwoMorrows, 2003.

Cohn, Neil: The Visual Language of Comics. London: Bloomsbury, 2013.

Cohn, Neil: Your Brain on Comics. A Cognitive Model of Visual Narrative Comprehension. In: Topics in Cognitive Science, 12.1 (2019), p. 1–35.

Cowling, Sam, and Wesley D. Cray: Philosophy of Comics. London: Bloomsbury, 2022.

Eco, Umberto: A Theory of Semiotics. Bloomington: Indiana University Press, 1979.

Eisner, Will: The Spirit, June 26, 1943. In: Will Eisner's The Spirit Archives, 6. New York: DC, 2001.

Evanier, Mark: True-Life Divorce. An Introduction. In: Dingbat Love. Ed. John Morrow. Raleigh: TwoMorrows, 1992.

Gazi, Jeesham: De/facing Race. Towards a Model for a Universal World Comics. In: Journal of Graphic Novels and Comics, 8.2 (2017), p. 119–138.

Grammar. In: Oxford English Dictionary. Oxford: Oxford University Press. 2023. <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=grammar>. Accessed 6 October 2023.

Gregg, Mary: The Unique Depictive Damage of Gombrichian Schemata in Cartoons. In: Philosophia, 51.3 (2023), p. 1309–1331.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. Trans. Bart Beaty and Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

Kawashima, Terry: Seeing Faces, Making Races. Challenging Visual Tropes of Racial Difference. In: Meridians, 3.1 (2002), p. 161–190.

Kirby, Jack: Dingbat Love. Ed. John Morrow. Raleigh: TwoMorrows, 1992.

Kunka, Andrew J.: How Else Could I Have Created a Black Boy in That Era? Racial Caricature and Will Eisner's Legacy. In: Desegregating Comics. Debating Blackness in the Golden Age of American Comics. Ed. Qiana Whitted. New Brunswick: Rutgers, 2023.

Jackendoff, Ray: Parallels and Nonparallels Between Language and Music. In: Music Perception, 26.3 (2009), p. 195–204.

King, Ryan D., and Brian D. Johnson: A Punishing Look. Skin Tone and Afrocentric Features in the Halls of Justice. In: American Journal of Sociology, 122.1 (2016), p. 90–124.

Kris, Ernst, and Ernst Gombrich: The Principles of Caricature. In: British Journal of Medical Psychology, 17 (1938), p. 319-42. <https://gombricharchive.files.wordpress.com/2011/05/showdoc85.pdf>. Accessed 24 August 2023.

Lyons, John: Semantics. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.

Matthews, E. C.: How to Draw Funny Pictures. Chicago: Frederick J. Drake & Co., 1928.

Molotiu, Andrei: Cartooning. In: Comics Studies. A Guidebook. Eds. Charles Hatfield and Bart Beaty. New Brunswick: Rutgers University Press, 2020.

Pierce, Charles S.: What is a Sign? (1894). In: Marxist Internet Archive. <https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/us/peirce1.htm>. Accessed 24 August 2023.

Read. In: Oxford English Dictionary. Oxford: Oxford University Press. 2023. <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=read>. Accessed 6 October 2023.

Sammond, Nicholas: Birth of an Industry. Blackface Minstrelsy and the Rise of American Animation. Durham: Duke University Press, 2015.

Saussure, Ferdinand de: A Course in General Linguistics. Trans. Wade Baskin. New York: Columbia University Press, 1959.

Showcase Presents Legion of Super-Heroes 5. New York: DC, 2014.

Smolderen, Thierry: The Origins of Comics. From William Hogarth to Winsor McCay. Trans. Bart Beaty and Nick Ngyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.

Spiegelman, Art: Drawing Blood: Outrageous Cartoons and the Art of Outrage. In: Harper's Magazine (June 2006).

Steibel, Rob: Dingbats Part 2: White-Out? In: KirbyMuseum.org. <https://kirbymuseum.org/blogs/dynamics/category/uncategorized/page/104/>. 30 March 2011. Accessed 30

September 2022.

Stein, Daniel: Racialines. Interrogating Stereotypes in Comics. In: The Cambridge Companion to Comics. Ed. Maaheen Ahmed. Cambridge: Cambridge University Press, 2023.

Strömberg, Fredrick: Black Images in the Comics. A Visual History. Seattle: Fantagraphics, 2003.

Strömberg, Fredrick: Comics and the Middle East. Representation, Accommodation, Integration. Malmö: Malmö University, 2022.

Syntax. In: *Oxford English Dictionary*. Oxford: Oxford University Press. 2023. <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=syntax>. Accessed 6 October 2023.

Wanzo, Rebecca: The Content of our Caricature. African American Comic Art and Political Belonging. New York: New York University Press, 2020.

Wertham, Fredric. Seduction of the Innocent. New York: Rinehart, 1954.

Wilde, Lukas R. A.: Material Conditions and Semiotic Affordances: Natsume Fusanosuke's Many Fascinations with the Lines of Manga. In: Mechademia 12.2 (2020), p. 62-82.

Willats, John: Optical Laws or Symbolic Rules? The Dual Nature of Pictorial Systems. In:

Looking Into Pictures. An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space. Cambridge: MIT Press, 2003.

Witek, Joseph: The Arrow and the Grid. In: A Comics Studies Reader. Eds. Jeet Heer and Kent Worcester. Jackson: University Press of Mississippi, 2008.

Wojtkoski, Charles Nicholas (P): Young Allies #1 (June 1941). In: Marvel Firsts: WWII Superheroes. New York: Marvel, 2013.

Yakina, Halina Sendera Mohd., and Andreas Totua: The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study. In: Procedia. Social and Behavioral Sciences, 155 (2014), p. 4–8.

Zacks, Jeffrey M., and Barbara Tversky: Event Structure in Perception and Conception. In: Psychological Bulletin, 127.1 (2001), p. 3–21.

Zaidi, Arslan A. et al.: Investigating the Case of Human Nose Shape and Climate Adaptation. In: PLOS Genetics, 14.1 (2017). <https://journals.plos.org/plosgenetics/article?id=10.1371/journal.pgen.1006616>. 16 March 2017. Accessed 30 September 2022.

Table of Figures

Figure 1: Grell, Mike (P): Showcase Presents Legion of Super-Heroes. Volume 5. New York: DC, 2014, p. 434. Kirby, Jack (P): Dingbat Love. Ed. John Morrow. Raleigh: TwoMorrows, 1992, p. 112. Kirby, Jack (P) and Vince Colletta (I): Dingbat Love. Ed. John Morrow. Raleigh: TwoMorrows, 1992, p. 98.

Figure 2: Chris Gavaler

Figure 3: Agule, Paul: Liar. In: BrainDen. <http://brainden.com/word-illusions.htm#prettyPhoto>. 2012. Accessed 30 September 2022. Eisner, Will: The Spirit, June 26, 1943. In: Will Eisner's The Spirit Archives 6. New York: DC, 2001. See also: https://www.comics.org/issue/272645/. Accessed 7 October 2023.

Figure 4: Chris Gavaler, based on Strömberg, Fredrick: Black Images in the Comics: A Visual History. Seattle: Fantagraphics, 2003.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

An Extremely Personal Take on the History of Manga Studies

Natsume Fusanosuke (Tokyo)

Translated by

Jon Holt (Portland, Oregon) and Teppei Fukuda (Eugene, Oregon)

Translators' Introduction

A few months ago, in its Winter 2023 issue *Kotoba* (*Words*) featured a special focus on the state of Manga Studies. Senior manga scholar Natsume Fusanosuke[1] contributed an article on the current situation of manga, its culture, its scholarship and the critical field, but, in typical Natsumean fashion, he frames it as »An Extremely Personal Take on the History of Manga Studies,«[2] which we present in English here. Even though he uses the term ›extremely personal‹ (*gokushiteki*), Natsume does present an overview of the history and the current situation of Japanese manga research from the 1980s through the present year. »We asked Natsume,« wrote the *Words* editor in the article headnote, »to write an essay on the theme of the ›Current State of Manga Research‹ (*manga kenkyū no genzai*). As a result, we see a view that he has been holding inside for years, as well as his view on the surprising current state of manga research in this country, which is unbelievable with Japan being the manga superpower it is.«

As a trailblazer and at the center of manga research in Japan since the 1990s, it made sense for Natsume to look at the history of Manga Studies from his viewpoint, bringing in his personal impressions and a play-by-play of his career against the backdrop of work done by his peers and then his junior peers. Natsume himself mentions that his perspective and discipline are somewhat outdated because of either his original, but older, analytical approach or his theoretical position (perhaps a lack of one, or at least one of Western variety). Like in this essay, Natsume before had insisted that he was no longer in line with current trends or

standards of Comic Studies and that his emphasis on a casual approach to manga scholarship might have been »irresponsible.«[3] From the start, he had called himself a ›manga columnist‹ (*manga korumunisuto*) and had always been driven and inspired by those lines, frames, and words that made manga ›interesting‹ for him, which is how he helped grow the field of Manga Studies through the 1990s to its current state. Thus, Natsume always considered himself something of an outsider because he became an intellectual and media star by starting his own way of manga research outside of academia.[4] However, even though Natsume only holds an undergraduate degree, he nonetheless became a key player to drive the study of manga as an object of formal research as he opened up a way for the next wave of scholars. Natsume makes a kind of repentance for his own complicity in perhaps impoverishing the field from its inception, but one should not read too much into his characteristically humble stance. When he does offer criticism of the current problems in Manga Studies in Japan, he does so with care and a cautious tone. For example, in his retrospective look at Scott McCloud's *Understanding Comics*, he reviews the changing of the landscape of Manga Studies even in Japan; there, Natsume noted how the academization of the field »buil[t] up to a point and then [it fell] into a kind of trap, where, by the first decade of the 2000s,« there was a »strange downturn« of up-and-coming scholars »tak[ing] this stuff too seriously.«[5] Elsewhere, he has decried that trend, noting that once academization took over, »without the freedom to focus on what was ›interesting‹…it might be impossible [now] for scholars to pursue their bold, new hypotheses, because the increasingly stricter bounds imposed by academia might prevent such work from ever developing.«[6]

Even though he is an author of over thirty books on manga, even though he is a person who has been in the media spotlight giving public commentary on comics, and even though he has been a regular contributor of articles on manga in all kinds of magazines and journals, Natsume acknowledges the limits of his own abilities and tastes. For example, in his current blog, *Natsume Fusanosuke's Manga Yarns* (*Natsume Fusanosuke no manga yotabanashi*), he does so also as an older man whose tastes and notions of manga may no longer conform with current tastes and the popular academic trends.[7] Natsume has done so by maintaining a careful balancing art of criticism, encouragement, and concern for his colleagues in Japan. Moreover, in this essay, Natsume also carefully discusses the state of Manga Studies in Europe and North America by making special mention of Eike Exner's Eisner-nominated *Comics and the Origins of Manga: A Revisionist History* (2021).

The main point Natsume makes in the following pages could not be more relevant, as we see examples of current manga discourse in Japan in popular manga museum permanent collections and in special exhibits. We can verify this point with examples. In the summer of 2023, one of the translators (Fukuda) had a chance to visit Kyoto International Manga Museum (KIMM), which is mentioned in this article, as well as the Osamu Tezuka Manga Museum. Both museums were running exhibits that explained the origin of Manga; both

introduced *Toba-e* (Toba-style paintings), which have their name derived from Toba Sōjō (1053–1140), or Priest Toba, who is the creator of famous *Chōjū giga* (*Frolicking Animals*) scrolls. This famous work of Japanese art history features anthropomorphized frogs, rabbits, and monkeys; more importantly, the Tezuka Osamu Manga Museum exhibit curators argue that it »should be considered as the origin of story manga« (*storī manga no genten to mo iubeki*).[8] And these *Toba-e* pieces are introduced as »Edo-period Manga« (*Edo no manga*).[9] Both museums proclaim that panel-form manga started in the Meiji (1868-1912) or Taisho (1912-1926) periods, and that story manga (*sutorī manga*) appeared in the 1920s. Furthermore, in the exhibit at the Kyoto International Manga Museum (KIMM), the curators insist that manga panels (*koma*) have their origin in Toba-e; these premodern pictures are largely featured in their major exhibition, entitled »What's Manga?« (»Manga-tte Nani«). This exhibit is right in the middle of their »The Manga Hall of Fame: Manga Masterpieces« (»Manga no dendō: Manga no meisaku, seizoroi!«),[10] which is a fascinating collection of more than 400 works of manga—one can find there the entire set of every volume of each manga title published from 1912–2005, all organized in chronological order.

Connected to the KIMM exhibit is Shimizu Isao (1939–2021), who is introduced in Natsume's essay here; Shimizu served as the ›research advisor‹ (*kenkyū komon*) for the museum and was closely involved with KIMM even before its opening. Within the field of Manga Studies, Shimizu is one of the most familiar figures as an expert on 19th- and early 20th-century Japanese cartoons; as a manga researcher; as an author and/or editor of over 100 books on manga and cartoons; as a museum exhibit supervisor, and more.[11] Natsume's discussion of him here is in connection with the »cultural origins discourse« for which Shimizu is well known – both famously and infamously. Shimizu's involvement with both the aforementioned »What Is Manga?« exhibit as well as the blockbuster »GIGA Manga« exhibit (originally run at the Sumida Hokusai Museum [July 2020 to July 2021] and later throughout museums in Japan) could be case-in-point examples for Natsume's view of manga. He argues that in Japan one still sees the problematic view on manga's origins commonly held by the Japanese public, namely that manga has long existed as a part of the country's artistic traditions. In KIMM, which is targeted to international and domestic manga lovers, we can see the gap that Natsume insists is present. It is the gap between the discourses of the origin of manga disseminated in Japan in a non-academic manner and the one now presented by Anglophone scholars, who might be right or who might be wrong, too. And so there is still much work, which is what Natsume argues here, that needs to be done to understand manga's origins.

Although retired, Natsume continues to write and research manga, so this essay is not his farewell to the field. Moreover, he locates the problems but also sees the bright side of and hope for future manga research, including younger researchers whom he has either mentored or who have helped mentor him, such as by Miyamoto and Uryū (described by

Natsume here). We translators would like to include ourselves in the former category and would also like to thank Natsume-sensei for his permission to translate this essay, especially as it is an opportunity to honor both his career and enthusiasm in pioneering Japanese Manga Studies.

-- End of Translators' Introduction

An Extremely Personal Take on the History of Manga Studies

The topic given to me was ›The Current State of Manga Research.‹ And yet, to be honest, I have been out of touch with what is currently happening in manga studies. The extent of research in our field now includes manga in the prewar period, American and European comics, and the spread of Visual Cultural History. For someone like me with no academic training or expertise in linguistics, it's all Greek to me. As a result, I will ask my readers to bear with me as I focus on my own personal experiences to write about this topic.

Sometime in the mid-1970s (in my late twenties), I became a writer and manga artist, an odd person producing my own self-styled ›manga criticism through copying‹ (*mosha ni yoru manga hihyō*), which were my parodic works about manga. About at the same time, Murakami Tomohiko's *Towairaito taimuzu* (*Twilight Times*, 1979) appeared.[12] Other members of my generation began to have their manga essays go public, and there even was the famous »Third-Rate Ero-Gekiga Movement« of the late 1970s.[13] The majority of writers who took up manga criticism from 1980 were people like me, who appeared on the scene as a result of that new environment, so really I was not the only sketchy guy doing this stuff. What's more, by the 2000s, each and every one of those writers ended up taking up posts in universities throughout Japan.

For me, the turning point as a manga critic was the passing of Tezuka Osamu in 1989. I aimed for an authentic way to do manga criticism in my book about him, *Tezuka Osamu wa doko ni iru* (*Where Is Tezuka Osamu?* [Chikuma Shōbo, 1992]). This was the same period when books were being published like Yomota Inuhiko's *Manga genron* (*Principles of Manga* [Chikuma Shōbo, 1994]) and Ōtsuka Eiji's *Sengo manga no hyōgen kūkan: kigōteki shintai no jūboku (The Expression Space of Postwar Manga: Bound by Bodies of Signs* [Hōzōkan, 1994]). It seems like it was the start of the so-called ›manga-expression theory‹ form of criticism (*manga hyōgen-ron*), but actually, well, I won't go there because it takes too long to explain.[14]

In the 1990s, in both America and France there appeared new theorical writings about comics. Scott McCloud's *Understanding Comics: The Invisible Art*, which was comics theory done through comics drawing, especially brought comics theory into the realm of artistic

expression for the English-speaking world.[15] Why did we suddenly have an explosion of comics theory in Japan, America, and Europe all at the same time asking the same kinds of questions about comics' expression? It was a mystery to me, but it certainly was an interesting phenomenon.

And yet, comics criticism in both Japan and in the West was still only beginning and coming from the communities of fans and collectors, so perhaps it was only natural that academia was still ignoring comics.

The 2000s: The Academization of Manga Studies

Slightly before the establishment of the Japanese Manga Gakkai [Manga Academic Association] in 2001, I met people like Miyamoto Hirohito,[16] Uryū Yoshimitsu[17] and others, who devoted all their energies to research focused on manga when they were still in the middle of their doctorate courses. I joined the Manga History Research Association (founded in 1997),[18] which also had participants like Miyamoto and Uryū and was greatly influenced by their monthly conversations and manga research presentations. This would become the first place for me to intersect with academia. I was able to read various research articles, enjoy debates, and later make use of them in my seminar activities.

Through my participation on the *Human University* program on NHK, *Why Is Manga So Interesting?: Its Expression and Grammar* (1996),[19] and the Broadcast Satellite 2 (BS2) shows *BS Manga Night Talks* (1996-2009), also on NHK, recognition of my work increased, so that in turn spurred my manga theory; as publicity around me grew, I went through a period of intense worry that I was being evaluated beyond my own ability. Having met Miyamoto and Uryū, I had the feeling that I could put down my burdens, that perhaps I had served my purpose.

And yet, quite to the contrary, they reached out to me and said, »Please keep your research going!« The result was that the sketchy freelance writer who had become a critic was now adding one impossible layer after another. And so, I attempted to take in the criticism from Miyamoto and Uryū and then start a new critical approach to manga within my own work, but of course this was no easy task. I felt a lack in my education, and I lost confidence, falling into deep despair.

Nonetheless, from 2002 to 2015, I became a visiting professor at Kyoto's Hanazono University (from which I gained long-time relationships with many scholars from the western [Kansai] region of Japan), and from 2008 I received a special-appointment professorship at Gakushūin's graduate school program of Cultural Studies on Corporeal and Visual Representation (until 2021). The latter might be the very first place where a graduate school allowed for a course of study entirely centered on manga and anime. It was a precarious

time for the publishing industry as to where to go next, so I just made up my mind like someone taking a leap from those high railings of Kiyomizu Temple to join there, even though I knew that it was a way to get more people involved, like a circus attraction. It certainly was a rash act on my part.

As Japan was now facing its crisis in underpopulation, its universities were strategizing to ensure student enrollments by constructing college courses that focused on manga and anime, but they were too slow to do this, and they were just then beginning their searches for teachers to fill those roles. With the idea that it still would be acceptable to bring in researchers who had experience as teachers and had interest in anime and manga, people who once made their living in the industry as critics, freelance writers, and manga artists were now suddenly approached by university officials, and they were given roles as university researchers and instructors.

So, it was in the 2000s that my friends in the Manga History Research group were getting into universities, one after the other. It was also the case that the conferences on manga now became places for debates and presentations and interactions with our colleagues from all over the world. The Manga History Research group went into a state where we no longer actually met. At the same time, one could say, because of that [the emergence of associations and the popularity of manga research], articles and books on manga were getting published left and right. Among these books, *Tezuka izu deddo* (*Tezuka Is Dead*) was the work that exerted the greatest influence.[20] Itō Gō there consulted Azuma Hiroki's *Dōbutsuka suru posutomodan: Otaku kara mita Nihon shakai* (*Animalizing Postmodernity: Japanese Society as Seen by the Otaku*, [Kōdansha, 2001]),[21] calling for an expanded view of post-modern critique and character theory [in manga studies].

At this stage in its history, Manga Studies heated up, but arguments suddenly advanced to the point of incomprehensibility. On one hand, you had people like myself who did enjoyable manga studies that had an entertaining side. This was a part of the field that I had been quite good at for a number of years, but it was a phase that began to fade away, especially with the end of our [manga] television programs.

Because I was trying to keep up the level of my writing in order to be able to stay on the level for my university classes, what I was writing kept getting impossible for the average reader to easily read and enjoy. On top of all these things, I was mentoring dissertations and theses for my graduate students. For a person like myself, unused as I was to writing academic texts, for thirteen long years I had been in a constant state of standing on my tiptoes trying to look bigger than I was in order to stay abreast of things at my teaching post. My interactions with students were always enjoyable and worthwhile, but despite all of this I was destroying my health. During my professorship appointment, I had been thinking that as long as I could nurture the dreams of at least one or two young researchers, perhaps that meant that I was doing something of value and carrying out my role there. Since there was

an obvious sort of necessity for my work to be complex, I had to accept that part of my work. With the intensification of contact with academia, what came with that was the increased distance from the realm of my normal, average reader.

In the Kansai region, in the year 2000, Kyoto Seika University (KSU) established their Manga Program; in 2001, they set up the Japan Society for Studies in Cartoons and Comics (Nihon Manga Gakkai). In 2006, there were amazing new developments such as KSU's Manga Department; Kyoto International Manga Museum; and the establishment of the International Manga Research Center. These groups focus not only on original manga works, but they also support the development of Manga Studies research. Yoshimura Kazuma, Jaqueline Berndt, and others have been at the center of these efforts and we have developed international exchanges with scholars from Europe and North America.

In this way, as manga research has fully entered the realm of academia, it has become not only difficult to understand, but also quite time consuming to do things like archival research and in-depth historical investigations. As a result, it requires so much time now to get one's research written as an article; to get it published as a book; to bring it up to a general level of knowledge. For example, postwar manga theory debated on by me and some colleagues of my generation was critiqued by members of the newer generation of scholars for being »Tezuka Osamu-centric in its historical outlook« (*Tezuka Osamu chūshin shikan*).

My generation was greatly influenced by the magazine *COM* ([published by Tezuka's] Mushi Pro), which carried the serializations of Tezuka's *Hi no tori* (*Phoenix*). So, as people saw postwar ›story manga‹ (*sutorī manga*) come into being through Tezuka, the history of postwar manga was founded – and *COM* played a pivotal role in that. It was Uryū who critically analyzed the kind of manga theory developed by Murakami Tomohiko, Yonezawa Yoshihirō, and others as ›the stories of us guys‹ (*bokura-katari*), saying »Manga is us and we are manga.«[22] The kind of ›manga expression theory‹ that myself, Takeuchi Osamu, Ōtsuka and others developed was also denounced as being from the same stance. I thought that there was nothing I could do with that criticism but to just accept it.

Manga for members of my generation had long existed in a purely nebulous state, but during the years leading up to and after 1970, it seemed like it began to first take on the outline and form of an actual genre. Of course, it was the culture of ›young people‹ like us, and so we harbored the illusion that our manga was nothing but ourselves. Perhaps this arrogance was because of the massive ratio of the postwar [baby boomer] generation making up the population then.

Afterwards, with the publication of a lot of university dissertations into books, people began to center Uryū's ideas as the leading way to do manga research, and it became quite common to have people situate their arguments by going to him.[23] At this point, the ›Current State of Manga Research‹ took this kind of form with the discourse framework sharing

these qualities. To put it in other words, scholars were expected to bring in Michel Foucault to make arguments in manga studies. No matter how many times I challenged myself to understand him, an [academic] loser like me could never understand Foucault. I was a person reading a summary book about Foucault instead of reading a real book by him. I had stopped being able to catch up with academia. My brain could not process the esoteric writing style of someone like Foucault.

Good Fortune Once Employed at Gakushūin University

A strange twist of fate somehow had me ending up becoming a ›sensei‹ for the graduate school at a Japanese university, but it was a great experience for me because I had the good luck to meet a number of people starting in 2008.

One such person was the University of Tokyo graduate student in the Philosophy department, Miwa Kentarō, who kindly began to correspond with me while he was working on his dissertation. He was aiming to do a kind of manga research, having been inspired by reading my books as a young person, and he told me he wanted to do similar work in our department. He explained that he wanted me to read an essay which he was working on aside his dissertation. Of all the students I have known before and after my employment, Miwa has been the only student like that I've known, truly a one-of-a-kind person.

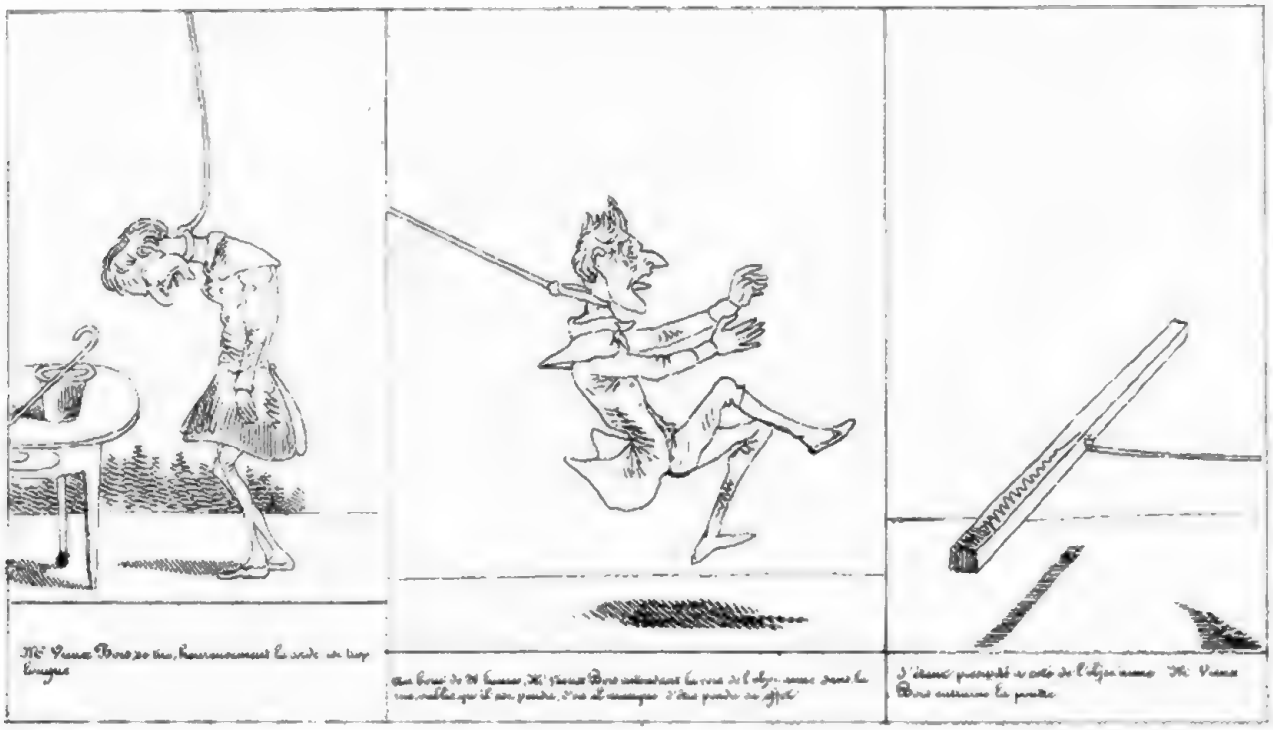


Fig. 1. Rodolphe Töpffer, *Les amors de Mr. Vieux Bois* (1839, first printing).

Furthermore, his essay was truly a remarkable achievement. Even after he entered college, he was able to produce each part of his thesis following the plan he made from the very beginning; each and every time he presented it, he could explain for me how the contents in each part fitted into the project as a whole; he explained to me where the flow of the essay changed, and so on. Among all the students I worked with during my 13-year tenure, there was Miwa and only one other student who could do something like this. When it comes to how to put together a thesis paper, I could probably say that I learned more from him than the other way around.

For all the Master's theses produced under me, Miwa's was twice as long as the normal average. His thesis was so much fun – and interesting. Even Professor Chūjo Shōhei, who was in the same program with me, gave it kind and extreme praise, telling us, »I definitely want you to make this into a book.« And through our help, Miwa's thesis was published as *Manga to eiga: koma to jikan no ronri* (*Manga and Movies: A Theory of Time and Panels* [NTT Shuppan, 2014]). It is not all that unusual for a Ph.D. student's dissertation to become a book, but a Master's thesis becoming one is quite rare.

He was even able to include interpretations of individual manga works, which made the book an interesting read, but since his argument developed within a very solid theoretical frame, it did not quite spread widely among general readers. His later research, too, goes into the realm of a comparison between manga and film as visual culture and the age called the early-modern era, so that one, too, will probably not be easily received by the average person. However, because Miwa has considerable skill as an educator, he now is a professor at a university. Honestly, it was quite a push for me to take up residence and teach at the university level, but I am glad because at least I can say that it helped someone like Miwa to take that stage.

One other thing around that time that I learned about was of the existence of Rodolphe Töpffer.[24] This early 19th-century person from Geneva sought to become a painter but his frustrations caused him to forsake his dream. For fun, he sketched stories that could be linked as panels that were often composed of quite simple pictures, and then Töpffer published them. The formation of these stories immediately strikes us with the impression, »Wow, this is manga!« because of the way they possess a sequentiality to them. Töpffer called them ›engraved literature‹ (J. *hanga bungaku*) and they had great influence on the formation of later comics. Researchers in Europe see him as the ›father of the comic strip‹ (J. *komikku no genryū*).[25]

However, it was some years after I became a professor that smart people, like Hara Masato, kindly participated in my seminars.[26] I came to know about Töpffer through a website to which Hara and other people directed me. I soon began to correspond with the person in charge of the website, Sasaki Minoru, and read Töpffer's works that were first translated in a coterie magazine by Sasaki alone. Originally an editor for a manga magazine, Sasaki joined with Ōtsuka Eiji, using the penname Sasakibara Gō to write their columns of

Fig. 2. William Hogarth's *Before and After [the Seduction]* (left: "Before"; right: "After"; Metropolitan Museum of Art).

manga and anime criticism. As a person quite able to write on high-level topics but making them easily readable, Sasaki is also a person of extensive knowledge. He would become a lecturer at my university's graduate school courses, and I asked him to be the person who would fill my professorship after I retired in 2021. This encounter with him was another fortunate event in my life.

Even before Töpffer, there lived in England in the 18th century a very famous engraver named William Hogarth.[27] Hogarth weaved together stories using a series of images where each could independently exist on its own. His *Before and After* [*the Seduction*] (J. *Koto no zengo*) is a set of two prints in which he drew the upheavals of passion between a man and a woman including the before-and-after details of their romance, and the two engravings can also be viewed independently. He would go on to use this style to turn the art of engravings into a kind of lengthy story (*chōhen monogatari*), and Hogarth went on to considerable success through the many orders he received for such works.

However, what is symbolized in Töpffer's ›panel‹ development is just a beam, which, for some reason, gets depicted as flying through the air. The protagonist, who tries to die by hanging himself from the beam because of his despair of having lost in love, instinctively responds to his lady love's voice and hurries back to town, eventually striking down other people with that beam. So, what Töpffer draws are the slapstick comedy moments in scenes

that could not be understood unless one had some sense of the developments that came before and after them. In this one panel, I can get a sense of a certain ›something‹ that pervades manga today.

The person who has added a comment about this leap in trying to find the source of comics as a form of European visual culture is Sasaki Minoru in his book *Manga-shi no kiso mondai: Hogāsu, Tepufēru kara Tezuka Osamu e* (*The Problem of the Foundation of Manga History: From Hogarth, Töpffer to Tezuka*, [Ofisu Heria, 2012]). In the bookstores there is no room on the shelves for *dōjinshi* [self-published magazines], but Sasaki's book found its way to me and my colleagues and it delivered a huge shock to us. It was around this time that Manga Studies started to feature explorations of the theme of manga's origins by including research from the West, too. There is no question that this new current was intellectually thrilling. At the same time, the meaning of this new trend was that the cutting edge of Manga Studies began to interact with the research of Western Comics Studies.

The Current State of Manga Studies and My Personal Limit

My story now has finally reached the point: ›The Current State of Manga Research.‹ Suzuki Masao and Tanaka Kentarō, two experts on surrealism, published three volumes of studies based on a symposium held at Waseda Unviersity.[28] One could say that in the span of these several years, our topic ›the Current State of Manga Research‹ came into focus in just this way. For their second volume, *Manga shikaku bunka ron: Miru, kiku, kataru* (*Manga Visuality Studies: Seeing, Hearing, Telling*), Tanaka writes in his section »From ›Seeing‹ to ›Telling‹«:

> Nowadays, we think as people that ›see‹ manga because of efforts [by scholars] to pair up various issues brought up by manga scholars with post-modern developments in the arts [...]. Suzuki Masao put forth a bold idea that manga panels (koma) cannot be an expression of a ›moment.‹ Instead, a manga panel should be understood as »an image that cannot help but keep moving.« Suzuki has a larger argument where he examines the changes for 19th-century people in how they visualized the world. This is an idea that Jonathan Crary first wrote about. What Suzuki is trying to do is to give a comprehensive overview of visuality in order to treat manga within the field of Visual Culture Studies.[29]

Here, we can see a quintessential development of theory after manga criticism had contact with academic studies. Noda Kensuke,[30] inspired by Suzuki's discussion, argues that, even though the phenomenon of ›panel‹ (*koma*) became an axiom in the Japanese language, multiple panel frames will exist [on any manga page] that can be understood as high-order [i.e., explicitly drawn] or low-order [i.e., implicitly present].[31] At the same time he focused on the differences and similarities among the concept of ›manga,‹ › ›comics,‹ and ›bande dessinée‹ and picked up the problem of their definitions. He demonstrated his relativization of them

into an abstract concept called ›M.‹[32] Around this point, the forefront of manga theory was able to keep the concepts called ›definition‹ and ›origin‹ in brackets to forestall any closure on them.

One more issue exists, and it concerns manga history. There is a history of Japanese Manga that circulates in Japanese society today. Shimizu Isao and Suyama Kei'ichi made it popular and commonly known. In their history, which they popularized from even before WWII, Japanese manga begins with the *chōjū giga* (*Frolicking Animals*) [from the 12th century]. Theirs is a narrative that works as a compromise with the postwar history of manga that centers on Tezuka, which I previously mentioned. They take the historical view that the main current of prewar manga were satirical comics (*fūshi manga*) that were seen as superior and then combine it with a view on later kid-oriented story manga, with Tezuka at its center, even though it creates a contradiction to do so. That is what passes as the history of manga these days, in a nutshell.

But their history raises a number of problems. The first is rooted in their historical notion to treat manga as a part of Japan's artistic traditions that have been handed down since ancient times. Actually, that idea completely ignores that an aspect of manga – or comics – was culture imported from abroad after Japan's modernization [i.e., after 1868]. Second, no one is really interrogating the sequentiality or non-sequentiality present across prewar, interwar, and postwar manga, so our research on this point – especially about prewar and interwar manga – is really lagging. In order to tackle these two points, an entirely new kind of conceptual Japanese manga history would be necessary, but we are just not there yet. As a result, Japanese manga research cannot fully explain what it even is – both to the audiences in Japan and to others outside of Japan. And that is exactly where we are at with ›the Current State of Manga Research.‹

On Sasaki Minoru's website, *M Studies*, there is a section entitled »Column: Manga as Transmitted Culture,« which appeared in August 2022. Featured in that column was a new work by Eike Exner, which has now been nominated for an Eisner award – his 2021 book, *Comics and the Origins of Manga: A Revisionist History*. Exner examines prewar manga, which have not been touched by Japanese researchers, and finds that our manga is an example of an import culture, particularly comics from America that were then localized within Japan.

Japanese researchers who are proficient in English have already responded to Exner and they have conducted an online talk about Exner in Japanese (I too was an audience member). However, Exner's work has not been translated into Japanese yet. In Japan, it is often said that our comics are part of traditional culture from olden times, and Japanese too have long supported this idea. However, this is a perverted view of history that has been caused by distorted nationalism. At the forefront of Manga Studies, this is already a general understanding. I do not know if the issues are as simple as Exner proposes, but I suppose it is an issue that must be bracketed, again, to be resolved sometime in the future.

Issues like this are now researched and debated in English abroad. I supposed that Japanese researchers probably must increasingly pay attention to what researchers in the English-speaking world are working on. Since I am unable to read articles written in English, I guess I will have to just wait for them to be translated. As a person who did all my research like someone who cooks everything from scratch, I feel that such an approach was actually an advantage and made me do bold work, but now what strikes me as my personal limit is this ›current state.‹ Yet even within my own limits, I know that I want to reform the structure of manga history and manga theory – I want to do it to my best ability, even if I move forward slowly, like a cow taking her own sweet time.

Bibliography

Exner, Eike: Comics and the Origins of Manga. A Revisionist History. New Brunswick: University of Rutgers Press, 2021.

Holt, Jon and Teppei Fukuda: From the Field. Why Is Manga So Interesting? Introduction. *INKS*, 6:2 (Summer 2022), p. 172–180.

Natsume Fusanosuke: Gokushiteki manga kenkyūshi-ron. In: *KOTOBA* 50 (Winter 2023), p. 70–75.

Natsume Fusanosuke. Natsume Fusanosuke on Scott McCloud's *Understanding Comics*. Translated by Jon Holt and Teppei Fukuda. In: *INKS* 6:3 (Fall 2020), p. 365–373.

Natsume Fusanosuke. Otomo. The Complete Works 1 Jūsei (Japanese Edition). Translated by Jon Holt and Teppei Fukuda. In: *The Comics Journal* (September 22, 2023) <https://www.tcj.com/reviews/otomo-the-complete-works-1-jusei-japanese-edition.>.

Ogi, Fusami: Shimizu Isao. A Pioneer of Japanese Comics (*Manga*) Scholarship. In: *International Journal of Comic Art* 50:2 (Fall 2003), p. 210–232.

Stewart, Ronald. Obituary & Remembrance of Manga Historian Shimizu Isao. In: *International Journal of Comic Art* 23 (Spring/Summer 2021), p. 513–519.

Suzuki Masao and Tanaka Kentarō: Manga shikaku bunka ron: Miru, kiku, kataru. Tokyo: Suisēsha, 2017.

Table of Figures

Fig. 1: Rodolphe Toepffer: Les amours de Mr. Vieux-Bois, Paris: Garnier frères 1860 [n. p.].

Fig. 2: (left) William Hogarth: Davor (1736), engraving 37,1 cm x 28 cm.
(right) William Hogarth: Danach (1736), engraving 37,2 cm x 30 cm

[Appended Biography]

Natsume Fusanosuke. Manga critic, manga artist, essayist. Born in Tokyo in 1950. After graduating from Aoyama University (Literature Department, History program), he began to work at various publishing houses. In 1972, he made his debut in manga. He has been active in various media as a manga critic. He is well known as a manga commentator on television and was the most popular guest on the NHK BS2 program *BS Manga yawa* (*BS Manga Talks*). In 1999, he was given the Tezuka Osamu Cultural Prize Special Award for his contributions to Manga Studies. In 2008, Natsume joined Gakushūin University's Graduate School in their Cultural Science Research division as a professor. Natsume retired from his post there in 2021 and has since continued his research. Author of numerous books including *Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō* (*Why Is Manga So Interesting?: Its Expression and Grammar*, [NHK Library 1997]), *Manga-gaku nyūmon (Introduction to Manga Studies*, co-edited [Minerva Shōbo, 2009]). Natsume is also the grandson of famed Meiji novelist Natsume Sōseki.

1] [Translators' Note] Japanese names are presented in the Japanese order with the surname preceding given name without separation by comma.

2] [Translators' Note] For the original Japanese article, see Natsume Fusanosuke, »Gokushiteki manga kenkyūshi-ron,« *KOTOBA* 50 (Winter 2023), 70–75.

3] [Translators' Note] Natsume, *Manga no fuka-yomi, otona-yomi (Over-Readings and Adult Readings of Manga*, [Kōbunsha 2004], 366. In our translators' introduction to »Two Chapters from Why Is Manga So Interesting: Its Expression and Grammar,« we provide a robust discussion of Natsume's self-assessment and self-doubts about his place in Manga Studies from the early 1990s through 2004: Jon Holt and Teppei Fukuda, »From the Field: Why Is Manga So Interesting? Introduction,« (*INKS*, 6:2 [Summer 2022], 172–180).

4] [Translators' Note] Natsume has confessed of both his self-consciousness and discomfort at beginning to work at Gakushūin University with »a position with this very long title [of] Gakushūin University Professor of the Cultural Studies in Corporeal and Visual Representation Program« and also his chagrin at being called a »Sensei.« Natsume Fusanosuke, »Natsume Fusanosuke on Scott McCloud's *Understanding Comics*, « translated by Jon Holt and Teppei Fukuda, *INKS*, 6:3 (Fall 2022), 371.

5] [Translators' Note] Natsume as quoted in Holt and Fukuda, »From the Field: Why Is Manga So Interesting? Introduction,« 370.

6] [Translators' Note] Natsume, »Two Chapters from Why Is Manga So Interesting: Its Expression and Grammar,« 177.

7] [Translators' Note] In his very recent review of the first volume of *Otomo The Complete Works*, Natsume signaled his awareness that his views on manga may be obsolete, but he reminded his audience that a series of checks and balances carried out by generations both young and old will lead to a more a healthy community of manga scholarship. To see how Natsume currently positions himself, see our translation of his review and blog entry in the *The Comics Journal* (online). Natsume Fusanosuke, »Otomo The Complete Works 1 Jūsei (Japanese Edition),« translated by Jon Holt and Teppei Fukuda, *The Comics Journal*, https://www.tcj.com/reviews/otomo-the-complete-works-1-jusei-japanese-edition (September 22, 2023).

8] [Translators' Note] Exhibit label for The Flow of Japanese Cartoons, permanent exhibit at the Tezuka Osamu Manga Museum, Takarazuka, Hyogo prefecture. Seen on: June 19, 2023.

9] [Translators' Note] Exhibit label for The Flow of Japanese Cartoons, permanent exhibit at the Tezuka Osamu Manga Museum, Takarazuka, Hyogo prefecture, Japan. Seen on: June 19, 2023.

10] [Translators' Note] Exhibit label for What Is Manga?, permanent exhibit at the Kyoto International Manga Museum, Kyoto, Japan. Seen on: June 18, 2023.

11] [Translators' Note] For two excellent English-language pieces on Shimizu, see Fusami Ogi's interview with him: »Shimizu Isao: A Pioneer of Japanese Comics (*Manga*) Scholarship,« *International Journal of Comic Art* vol. 5 no. 2 (Fall 2003) 210–232. See also: Ronald Stewart, »Obituary & Remembrance of Manga Historian Shimizu Isao,« I*nternational Journal of Comic Art* vol. 23 (Spring/Summer 2021). 513–519.

12] The full title of Murakami Tomohiko's book was *Towairaito taimusu: dōjidai no manga no tame ni* (*Twilight Times: For the Manga of My Generation*, [Buronzu Shinsha]) but was later republished as *Ittsu onrī komikkusu* (*It's Only Comics*).

13] Taking their inspiration from the special issue »Genealogy of the New Manga Criticism« of a coterie manga criticism magazine in the 1978 general information magazine *Pureigaido jānaru* (*Play Guide Journal*), which was published in the Osaka region, the three editors of ero-gekiga magazines (Kamewada Takashi, Takatori Ei, and Kawamoto Kōji) recorded this cross-talk interview, which kicked off what came to be called the ›Third-Rate Ero-Gekiga Movement.‹ They created a new kind of ›erotic gekiga,‹ which also involved earlier *gekiga* artists from *GARO*. It attracted a lot of attention from young male (*seinen*) fans of manga at the time and eventually became associated with the so-called new wave of manga. [Translators' Note] For more on the this *ero-gekiga* movement, see Jon Holt, »Ishii Takashi, Beyond 1979: Ero Gekiga Godfather, GARO Inheritor, or Shōjo Manga Artist?,« *International Journal of Comic Art*, 21:1 (Spring/Summer 2019), 118–142.

14] [Translators' Note] Elsewhere, Natsume has discussed in detail these phases of Manga Studies history. See Natsume, »Natsume Fusanosuke on Scott McCloud's *Understanding Comics*,« 365–373.

15] Published in 1993. In Japan, McCloud's work came out in 1998, entitled *Mangagaku: Manga ni yoru manga no tame no manga riron* (*Comics-ology: Comics Theory for Comics through Comics*, [Bijutsu Shuppansha]). [Translators' Note] The term ›comics-ology‹ or ›manga-ology‹ had already been established in Japan as *manga-gaku*. For more on this, see Natsume, »Natsume Fusanosuke on Scott McCloud's *Understanding Comics*,« 369–370.

16] Miyamoto Hirohito (b. 1970) back then was enrolled at the University of Tokyo; presently, he is a professor at Meiji University. He has published a number of important pieces and books, including: »Manga Critics from the Showa 50s: Their Work and Their Place« (»Shōwa 50 nendai no manga hihyō, sono shigoto to basho«) in the *Ritsumeikan University International Linguistics and Cultural Bulletin*, 2001); »The Stratification of ›Manga‹ Thought: From the Early Modern to Modern Periods" (»›Manga‹ no gainen no jūsōka katei: Kinsei kara kindai ni okeru«) in *Bijutsushi* (2003). [Translators' Note] Recently, an English translation of his essay on *shōjo* manga artist Anno Moyoco appeared in *The Comics Journal* (online): Miyamoto Hirohito, »The Conclusion of *Happy Mania*,« translated by Jon Holt and Saki Hirozane, *The Comics Journal* (Aug. 16, 2023), https://www.tcj.com/the-conclusion-of-happy-mania.

17] At the time I met Uryū Yoshimitsu (b. 1971), he was enrolled at the University of Tokyo. Now he is professor at Ritsumeikan University. He is author of important works, such as »Dokusha kyōdōtai no sōzō/seizō: aruiwa ›Bokura no manga‹ no kigen ni tsuite« (»The Imagination of the Reading Communities: Concerning the Creation, or Origin of ›Our Manga‹« [in *Karuchuraru Poritikusu 1960/70* (*Cultural Politics 1960/70*), Serika Shōbo, 2005]; »The Discovery of ›Shōnen Manga‹« (»›Shōnen manga‹ no hakken«) in *Sengo Nihon Sutaidīsu 2 60/70 nendai* (*Postwar Japan Studies Volume 2 / The 1960s/70s*, [Kinokuniya Shōten, 2009]). His works are too numerous to mention them all here.

18] People of diverse backgrounds with interests in manga from the eastern side of Japan [Kantō] gathered for these events; later, they came to have the sponsorship and support of members of governmental cultural offices, museums, universities, and more. Originally, the group consisted of Takekuma Kentarō, Nagayama Kaoru, Itō Gō, Yoshimura Kazuma, Odagiri Hiroshi, Shiina Yukari, Tsugata Nobuyuki, Morikawa Kaichirō, Kawahara Kazuko, Kaneda Junko, Saitō Tsunehiko, but soon included Minamoto Tarō (manga artist), and Maruyama Akira (former Kōdansha editor) as well as other participants from outside of Japan. Details about this group can be found in *Nodules of Manga Criticism and Manga Research* (https://mapdate.net/post-0008/).

19] [Translators' Note] See recently translated chapters of the author's *Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō* (1996; but later republished in 1997) in issues of *INKS* (Chapters 1, 2, 3, and 4), *Japanese Language and Literature* (Chapter 8), *ImageTexT* (Chapter 9), *The Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies* (Chapter 10), *U.S.-Japan Women's Journal* (Chapter 11), and *International Journal of Comic Art* (Chapter 12).

20] Itō Gō, *Tezuka izu deddo: hirakareta hyōgen-ron* (NTT Shuppan, 2005); Nagayama Kaoru, *Eromanga sutadīsu: ›Kairaku sotchi‹ to shite no manga nyūmon* (East Press, 2006); Takekuma Kentarō, *Manga genkō wa naze yasui no ka?: Takekuma bakudan* (East Press, 2004); Akita Takahiro, *›Koma‹ kara ›firumu‹ e: manga to manga eiga* (NTT Shuppan, 2005); Odagiri Hiroshi, *Sensō wa ikani ›manga‹ o kaeru ka: Amerikan komikkusu no henbō* (NTT Shuppan, 2006). These are some examples, but the January 2006 special issue of the journal *Eureka* (*Yurīka*, published by Seishi Shakan), entitled *Special Issue: The Vanguard of Manga Criticism,* traces more of this development.

21] [Translators' Note] For the English translation, see Hiroki Azuma, *Otaku: Japan's Database Animals*, translated by Jonathan E. Abel and Shion Kono (Minneapolis, MN: Univ. of Minnesota Press, 2009).

22] See Uryū Yoshimitsu, »Manga o kataru koto no ›genzai‹« (»What the ›Present Day‹ Tells Us About Manga«) in *Media Studies* (Serika Shobō, 2000).

23] For example: Sugimoto Shōgo, *Okazaki Kyōko ron: shōjo manga, toshi, media* (*Theory of Okazaki Kyōko: Shōjo Manga*, Cities, and Media, [Shinchōsha, 2012]); Iwashita Hōsei, *Shōjo manga no hyōgen kikō: hirakareta manga hyōgen shi to ›Tezuka Osamu,‹* (*The Expression Mechanism of Shōjo Manga: ›Tezuka Osamu‹ and the Opened History of Manga Expression* [NTT Shuppan, 2013]).

24] Töpffer (1799-1846) was a Swiss author, critic, and educator. In 1827, he circulated sketches of his long work, *Les amors de Mr. Vieux Bois*, which was a story divided up into paneled pictures. He later published numerous works. Töpffer caught the eye of Goethe, who praised the artist.

25] See Thierry Groensteen and Benoît Peeters, *Töpffer, l'invention de la bande dessinée* (1994) and its Japanese translation *Tepufēra: manga no hatsumei* (Hōsei Daigaku Shuppan, 2014).

26] Hara Masato is a translator of *bande dessinée*. He became active around the time when BD began to appear in Japanese translations and he is one of the few people active in this important area of work.

27] Hogarth (1697–1764) is known as the creator of a number of engraved works with a critical satirical story content that often sounded the clarion bell for the wrongs of society. Famous works include *A Rake's Progress* and *Marriage A-la-Mode*.

28] The three books are: *Manga o ›miru‹ to iu taiken – frēmu, kyarakutā, modan āto* (Suiseisha, 2014); *Manga shikaku bunkaron – miru, kiku. kataru* (Suisēsha 2017); *Manga medyia bunkaron – furēmu o koete ikuru hōhō* (Suiseisha, 2022)

29] Suzuki Masao and Tanaka Kentarō, *Manga shikaku bunka ron: Miru, kiku, kataru* (*Manga Visuality Studies: Seeing, Hearing, Telling*), (Suisēsha 2017), 13–14.

30] Born in 1977. Noda translated Thierry Groensteen's *Systeme de la bande dessinée* (Presses universitaires de France, 1999) as *Mangano shisutemu – koma wa naze monogatari ni narunoka* (*The System of Comics/Manga: Why and How Frames Become Stories*) (Seidosha, 2009). Later, he became enrolled in the graduate course in Cultural Studies on Corporeal and Visual Representation at Gakushūin University.

31] Noda Kensuke, »Manga ni okeru furēmu no fukusūsei to dōjisei ni tsuite – koma to jikan o meguru shiron (1)« (in *Manga o ›miru‹ to iu taiken – frēmu, kyarakutā, modan āto* [pages 89-102], see endnote 28). [Translators' Note] Based on McCloud's and Groensteen's discussion of panels, Noda makes a distinction between what he calls ›high order‹ (or: explicit) panel frames versus ›low order‹ (or: implicit) frames. A high-order frame has borders and it is real. Its frame cannot be ignored. It clearly marks sequential time from those panels adjacent to it. Noda's lower-order frames exist not so much on the page but in the mind of the reader, where separate (but un-bordered) frames exist in a panel all as separate moments of time. They cannot be happening at once, so we imagine panel borders that could be there segmenting time, but those are »low order« because they do not force us to think about segmentation. With high-order panels, we must read them in a certain way; with low-order (invisible) frames, we will unconsciously read the interior sequences correctly, but we are free to scan the panel how we like. Noda illustrates his point with an excellent example of low-order implicit frames within one explicit frame in his figure from Azuma

Kiyohiko's *Yotsubaと!* (*Yotsuba to*), where the four characters sound off »One!,« »Two!,« »Three!,« and »Four!«

32] Noda Kensuke, »To aru M no teigi to kigen« (In *Yurīka*, 2013 [March special issue, *Sekai manga taikei*]).

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Comicrezeption

Eine Perspektive aus Sicht der Fan Studies [1]

Sophie G. Einwächter (Marburg) und Vanessa Ossa (Köln)

1. Einleitung

In den Fan Studies werden seit den späten 1980er-Jahren die Rezeption von fankulturellen Lieblingsmedien sowie Phänomene ihrer Anschlusskommunikation in den Blick genommen; wie Rezipient_innen Bedeutungen erfassen und transformieren, sich über einen medialen Text, aber auch über Celebrity-Kultur oder Sport- und Musikereignisse miteinander vergemeinschaften und organisieren, wird hier zum Zentrum des Interesses. In der Comicforschung waren Rezeptionspraktiken und -bedingungen die längste Zeit vergleichsweise unerforscht: Zahlreiche Analysen widmeten sich den Texten und ihren Produzierenden, hierbei blieben die Leser_innen, ihre Gemeinschaften, Praktiken und Antworten auf den Text jedoch oftmals im Hintergrund. Der vorliegende Beitrag argumentiert, dass die Comicforschung aus Ansätzen der Fan Studies Gewinn ziehen kann, und stellt zunächst, im nun folgenden Abschnitt, als theoretische Grundlage die wichtigsten Positionen in einem kurzen Überblick vor, wobei jeweils Anschlussmöglichkeiten zur Comicforschung aufgezeigt werden.

Auf Fans zugeschnittene Theorien werden insbesondere dann hilfreich für die Comicforschung, wenn es um Analysen von Konfliktsituationen geht: Von diesen gibt es zahlreiche, zwischen Produzierenden und Rezipierenden von Texten ebenso, wie zwischen den Mitgliedern einer Rezeptionsgemeinschaft. Typische Konflikte diskutiert der anschließende Teil; die zuvor eingeführten fantheoretischen Positionen finden dann anschließend konkrete Anwendung in einem Fallbeispiel zu den Auseinandersetzungen innerhalb der Gruppe der Fans der Marvel Superheld_innencomics, die sich an der sexualisierten Darstellung von Frauenkörpern stören und zudem ein angemessenes Maß an Repräsentation von Diversität innerhalb der Superheld_innen aushandeln.

2. Grundlagen der Fan Studies: Fankulturelle Rezeptions- und Produktionsformen

Fankulturen gibt es – je nach Definition – schon sehr lange. Manche Wissenschaftler_innen sehen sie retrospektiv bereits im Publikum der griechischen olympischen Spiele oder der römischen Wagenrennen repräsentiert (Schmidt-Lux, 52–53), weil schon hier die für Fandom typischen besonders intensiven Rezeptionsmuster festzustellen sind.

In Anbetracht dieser potenziell sehr langen Geschichte von Fans sind die Fan Studies eine noch recht junge Disziplin, die sich erst in den frühen 90er-Jahren etablierte. In der sogenannten ›ersten Welle‹ der Fan Studies (Gray et al., 3) wurden Fans erstmals innerhalb der wissenschaftlichen Literatur nicht als psychisch auffällige, gesellschaftlich deviante Figuren beschrieben, wie es bis dato in der psychologischen oder soziologischen Literatur sowie in den Nachrichtenmedien der Fall gewesen war (Jensen).

Zuvor hatte das Interesse vor allem den bedrohlichen, wortwörtlich fanatischen Fällen gegolten, in denen sich einzelne sozial isolierte Fans etwa in persönlichen Beziehungen mit Prominenten wähnten, zu Stalker_innen wurden und diesen schließlich nach dem Leben trachteten (Jensen, 10–11). Oder es wurden insbesondere Fälle thematisiert, in denen – genauso pathologisch konnotiert – in der Masse auftretende Fans in lebensgefährlichen Tumult oder Panik ausbrachen, was etwa nach einem Popkonzert Todesopfer forderte (Jensen, 12–13). Die frühen Fan Studies leisteten dahingehend Rehabilitierungsarbeit, dass sie Gemeinschaftsformen, Kooperationen und Kreativität in den Vordergrund ihrer Untersuchungen stellten und dem fankulturellen Leben zwar nur eine randständige, aber doch eine beständige Relevanz innerhalb der Kulturproduktion einräumten. Damit rechtfertigten sie auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit Fans in der Medien- und Kulturwissenschaft, wo den fankulturellen Prozessen der Dekodierung von massenmedialen Botschaften besondere Aufmerksamkeit gezollt wurde.

Als grundlegend gelten hier insbesondere drei Werke der Auseinandersetzung mit Fans von Science-Fiction-Serien: Camille Bacon-Smiths *Enterprising Women* (1992), Constance Penleys *Nasa/Trek* (1989) und Henry Jenkins' *Textual Poachers* (1992). Hierin wurde Rezeptionsprozessen (insbesondere von TV-Zuschauenden) eine ganz eigene semiotische Produktivität zugeschrieben und es fand erstmals eine Auseinandersetzung mit der Produktivität von Fans aus medien- und kulturwissenschaftlicher Perspektive statt. Bacon-Smith und Penley beschrieben, wie vor allem weibliche Science-Fiction-Fans in Form von Fanfiction oder auch sogenannten ›Filk Songs‹[2] ihre eigenen Deutungen populärkultureller Texte vornahmen und dabei zum Beispiel durch queere Lesarten heteronormative Zuschreibungen dieser Werke und ihrer Figuren infrage stellten. Die resultierende Slashfiction[3] blieb seither Gegenstand intensiver Forschung (u. a. Hellekson und Busse, Jamison, Cuntz-Leng).

Henry Jenkins formulierte in *Textual Poachers* eine medien- und kulturwissenschaftlich fundierte Definition von Fankultur anhand unterschiedlicher Ebenen der Aktivität, welche jeweils kultur*wirtschaftliche* und kultur*wissenschaftliche* Relevanz besitzen. Er

kennzeichnete Fans als besonders fokussierte und kritische Rezipient_innen, deren intensive Beschäftigung mit Texten in sozialer Interaktion mit anderen münde. Diese Beschäftigung füge dem ursprünglichen Text überdies einen fankulturellen ›Meta-Text‹ hinzu, reich an neuen Deutungen, Lesarten und eigenen Texten, die Jenkins als vielfältiger und gehaltvoller als das Original einstufte. Formen der *Kulturproduktion* wie etwa Fanfiction, Fan-Songs, Fan-Kunst oder eigenes Merchandising sind für Jenkins ebenso essenziell für Fandom wie Formen des *Konsument_innenaktivismus* (Jenkins 1992, 277–282). In einer fast 20 Jahre später verfassten, ebenfalls einschlägigen, soziologischen Definition von Fans wird Fandom nicht über Aktivitäten, sondern über Investitionen von Zeit und Geld definiert (Roose et al.), die in eine längerfristige leidenschaftliche Beziehung mit einem Fanobjekt vorgenommen werden (12). Was beide gemeinsam haben, ist, dass sie die kritische Dimension des fankulturellen Engagements betonen und dass sie den Weg dafür bereiten, Fans als wirtschaftliche Akteur_innen zu verstehen – als Investor_innen (von Zeit, Geld und Emotion) sowie als Produzent_innen (von kreativen Gütern, also Unterhaltungs- und Wissensformen). Und letztere sind keinesfalls nur in semiotischer Hinsicht nennenswert.

So untersuchen die Fan Studies zunehmend unternehmerische fankulturelle Projekte, wie etwa inoffizielles Merchandising, welches auf Rezeptionsbedürfnisse ausgerichtet ist, die vom offiziellen Markt noch nicht erkannt und so auch nicht gestillt werden (Einwächter 2014a, 34–110).[4] John Fiske betonte schon 1992 in seinem Aufsatz zur »Cultural Economy of Fandom«, dass fankulturelle Tätigkeiten eigene Märkte hervorbrächten. Allerdings verortete er diese relativierend ›im Schatten‹ der offiziellen Kulturproduktion und sprach ihnen somit ökonomische Relevanz ab (33). Heute wird es Fans – insbesondere durch eine erhöhte Verfügbarkeit von quasi-professionellen Produktionsmitteln wie Text, Bild- und Videobearbeitungssoftwares sowie digitalen Verbreitungswegen, mehr als je zuvor ermöglicht, zu wirtschaftlichen Akteur_innen zu werden und aus diesem von Fiske beschriebenen Schatten herauszutreten (vgl. auch Einwächter 2014a; 2014b; 2014c; Affuso): Beliebte Fanvideos auf YouTube verschaffen ihren Urheber_innen Werbeeinnahmen, und der Handwerker_innenmarkt für selbstgemachtes Merchandise auf Plattformen wie Etsy.com ist beachtlich. In der Analyse solcher unternehmerischen Beispiele wird deutlich, dass fankulturelles Engagement zur beruflichen Qualifizierung werden kann, da Fans hierüber Netzwerke knüpfen und Qualifikationen (z. B. Kenntnisse in Videoschnitt, Programmierung, Content Moderation, Marketing o. ä.) erwerben, die ihnen schließlich bezahlte Arbeitsverhältnisse ermöglichen können. Durchaus typisch ist der Fall eines Star Trek-Fans, der bekundet, sein Fanshop sei für ihn der Einstieg in das Unterhaltungs-Business gewesen: »It lead [sic] to publishing books and magazines. [...] I made contact with people in the entertainment industry« (Drexler in Einwächter 2014a, 40). Auch in der Comicszene ist zu beobachten, dass Zeichner_innen selbst zunächst als Fans begonnen

und aus einer Leidenschaft eine Profession entwickelt haben (vgl. beispielsweise das Interview mit Comiczeichner Lee Weeks in Costello und Lee).

Im Comicfandom verschwimmen die Grenzen zwischen Industrie, Zeichner_innen und Fans einmal mehr: Hier bieten beispielsweise Zeichner_innen auf Conventions die von ihnen mitproduzierten ›offiziellen‹ Comics neben eigenen Zeichnungen an, die oftmals auch urheberrechtlich geschützte Figuren beinhalten; dabei kreieren sie auch für Fanart typische Transformationen und Vermischungen verschiedener fiktionaler Welten. Der Weg vom Fan zur offiziell produzierenden Person muss nicht linear verlaufen und die beiden Identitäten müssen einander nicht ausschließen. Digital zeigt sich die geringe Fallhöhe zwischen Profis und erklärten Fans auch in der Popularität von Webcomics, die über soziale Medien verbreitet werden, oder in der verlagsunabhängigen Finanzierung von Comics über Crowdfunding-Plattformen wie *Kickstarter*, *Patreon* oder *Indiegogo* (vgl. Glaser), die weiteren Hürden – Investitionskapital und Distributionskosten – für Nicht-Professionelle abbauen. Unsere Fallstudie am Schluss des Artikels, die sich mit Fan-Reaktionen auf Sexismus und Darstellungen von Superheld_innen beschäftigt, wird zeigen, dass sowohl die Produktion eigener Kulturgüter als auch Konsument_innenaktivismus in die besonders intensiven und kritischen Rezeptionspraktiken des Comicfandoms einbezogen werden.

3. Comics Studies als Fan Studies

Als organisierte soziale Gruppe, die auch von der Industrie als solche wahrgenommen und adressiert wird, formatierte sich das Comicfandom in den 1960er-Jahren (vgl. Pustz 2017; Brooker 2005, 250). Erste Ansätze, Fan- und Comicforschung zu kombinieren finden wir allerdings erst, parallel zu den Anfängen der Fanforschung, in den 1990er-Jahren. Besonders hervorzuheben sind hier Bill Schellys *The Golden Age of Comic Fandom* (1995) und Matthew Pustzs *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers* (1999). Schelly schreibt als bekennender Fan und Historiker über die Entwicklung von Fanzines und Conventions sowie über entscheidende Akteur_innen im Comicfandom seit den 1960er-Jahren. Pustz analysiert Fans von ›Mainstream‹ und ›Alternative‹ Comics als zwei distinkte Subkulturen, die beide gleichermaßen Teil einer übergreifenden Comickultur sind. Ähnliche Untersuchungen von Subgruppierungen und deren Distinktionsbestrebungen untereinander wurden vor allem innerhalb der ›zweiten Welle‹ der Fan Studies erforscht, die Ungleichheiten unter Fans in den Blick nahm und sich besonders auf die Theorien Pierre Bourdieus zu kulturellen, sozialen und symbolischen Kapitalformen stützte (Gray et al., 6). Bradford Wrights *Comic Book Nation. The Transformation of Youth in America* (2001), Will Brookers *Batman Unmasked. Analyzing a Cultural Icon* (2005), Jean Paul Gabilliets *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books* (2013) und Paul Lopes' *Demanding*

Respect. The Evolution of the American Comic Book (2009) sind weitere wichtige Beispiele für eine mal mehr, mal weniger ausgeprägte Integration von Fanforschung in eine historisch ausgerichtete Comicforschung. Insbesondere Jared Gardner richtet in seiner Studie *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling* (2012) den Blick auf die Leser_innen und schlägt gar einen Zusammenhang zwischen der Affinität zu Comicgeschichten in den partizipationsorientierten Erzählformen des 21. Jahrhunderts und den seit Ende des 19. Jahrhunderts entwickelten Erzähl- und Rezeptionsformen der Comickultur vor (180–193). Im Bereich der Fanforschung ist die Sonderausgabe *Appropriating, Interpreting, and Transforming Comic Books* (Costello 2013a) der Onlinezeitschrift *Transformative Works & Culture* hervorzuheben, deren Beiträge sich mit transformativen Elementen des Comicfandoms im 21. Jahrhundert beschäftigen. Dabei setzen sich die Autor_innen insbesondere auch mit politischen Aspekten des Fandoms auseinander, die die Zuschreibung von Comickultur als traditionell männlich, weiß und heterosexuell problematisieren.

Nicht zuletzt sind einige Arbeiten aus den Bereichen der Ethnologie, Soziologie oder Cultural Studies zu nennen, die ebenfalls die Produktions- und Rezeptionsbedingungen in der Comicbuchkultur ins Zentrum der Betrachtung rücken. Casey Brienza plädiert in »Producing Comics Culture: A Sociological Approach to the Study of Comics« (2010) dafür, Comics im Kontext der sozialen und institutionellen Strukturen ihrer Rezeption und Verbreitung zu analysieren. Beispiele für eine solche Analyse sind der Sammelband *It Happens at Comic-Con: Ethnographic Essays on a Pop Culture Phenomenon* von Matthew J. Smith und Ben Bolling (2014), der zahlreiche ethnographische Analysen der Comic-Convention in San Diego enthält, die Monographie *Only at Comic-Con: Hollywood, Fans, and the Limits of Exclusivity* von Erin Hanna (2020) oder Artikel wie »The Android's Dungeon. Comic-Bookstores, Cultural Spaces, and the Social Practices of Audiences« (2011) von Benjamin Woo, in dem Woo Comicläden mit Hilfe von Interviews und teilnehmenden Beobachtungen als wichtige Knotenpunkte des Comicfandoms identifiziert, die für viele Fans sowohl Zufluchtsort als auch Schlachtfeld im Kampf um kulturelles Kapital darstellen. Dieses Kapital können Comicfans beispielsweise über angesammeltes Wissen und besonders hochwertige Sammlungen von ausgesuchten Comicheften erlangen (Brown). Im Sinne der Cultural Studies argumentierte Martin Barker bereits 1989, dass sich unter Berücksichtigung von sozialen Kontexten und Gebrauchsweisen zahlreiche ideologiekritische hermeneutische Interpretationen von Comics oft als zu kurz gegriffen erwiesen. An Barker anschließend zeigte beispielsweise auch Mel Gibson (2012; 2015) über Interviews mit früheren Leserinnen eine Diskrepanz zwischen der Erinnerung an das Lesen von ›Girls' Comics‹ in der Kindheit und einer negativen Einstellung zum Medium Comic im Erwachsenenalter, die unter anderem aus der Zuschreibung von Comics als Männerdomäne und dem niedrigen sozialen Status des Comics resultiert. Ähnliche Empfindungen und Zuschreibungen von kultureller Marginalität lassen sich auch

im Kontext von stark weiblich konnotiertem (und zugleich abgewertetem) Soap-Opera-Fandom sowie im Horror-Fandom antreffen. Vielfach wird in der Forschung auf die Außenseiter_innenrolle von Comicfans und den prekären sozialen Status von Comics verwiesen. So schreibt beispielsweise Pustz:

> American society simply does not respect comic book reading, and most people consider it a childish activity. Comic book fans who might otherwise be afraid to talk about their hobby for fear of ridicule can go to a comic book shop and find themselves reaffirmed. (1999, 6)

Das Image des Comics scheint sich erst in den 1990er-Jahren durch die Integration von Graphic Novels und Mangas in den regulären Buchvertrieb und den internationalen Erfolg von Comicverfilmungen seit 2000 zu rehabilitieren (Beaty, 204–205; Lopes, 151–170) und erst in jüngster Zeit macht sich auch ein wahrnehmbarer Anstieg von wissenschaftlichen Publikationen bemerkbar, die im Zusammenhang mit dem kommerziellen Erfolg von Comicverfilmungen, *Participatory Culture* und transmedialem Erzählen vermehrt Fanpraktiken im weiteren Umfeld von Comictexten in den Blick nehmen.

Auf ganz ähnliche Zuschreibungen an fankulturelle Praktiken, die mit einem Hang zur Pathologisierung der Rezipierenden (als ›kindische‹ oder gar ›geistig zurückgebliebene‹ Konsumierende) einhergingen, reagierte einst die ›erste Welle‹ der Fan Studies, welche in einem Gestus der Aufwertung zunächst vor allem die sozialen Meriten von Fangemeinschaften als utopische Gegenentwürfe zur restlichen Gesellschaft fokussierte (Jenkins 1992, 280–281). Hier ging es im Wesentlichen um die hierarchische Opposition zwischen der kreativen, aufeinander achtgebenden, fankulturellen Gemeinschaft und den machtvollen offiziellen Produzent_innen. Der ersten Welle folgte jedoch eine Generation von *Fan Scholars*, die auch innerhalb der Fankultur eine Fortsetzung gesamtgesellschaftlicher Dynamiken und Hierarchien sah. Gestützt auf Pierre Bourdieus theoretisches Werk, attestierte diese ›zweite Welle‹ der Fan Studies den untersuchten Individuen, sich durchaus auch innerhalb einer vermeintlich geeinten Fangemeinschaft voneinander abgrenzen zu wollen, etwa im Bestreben um Formen des symbolischen Kapitals (vgl. Gray et al. 6–7). Entsprechend werden auf Fans zugeschnittene Theorien insbesondere dann hilfreich für die Comicforschung, wenn es um Analysen von Abgrenzungsphänomene und daraus resultierende Konfliktsituationen im Rezeptionskontext geht – sowohl im Sinne einer Haltung der ›ersten Welle‹ der Fan Studies, als auch im Sinne der ›zweiten Welle‹. Denn der Konflikte gibt es zahlreiche: Comics werden selbst von ihren Fans nicht nur gefeiert, sondern sind auch umstrittene Kulturprodukte, an denen sich zahlreiche Auseinandersetzungen entspinnen – sowohl zwischen Produzierenden und Rezipierenden von Texten, als auch zwischen den Mitgliedern einer Rezeptionsgemeinschaft. Der folgende Abschnitt stellt drei typische Konflikte zwischen Fans und Produzent_innen vor, welche die amerikanischen Superheld_innencomics zum zentralen Anlass der Auseinandersetzung nehmen.

4. Konflikte

a. Texthoheit

Die Wichtigkeit der Beziehungen zwischen offiziellen Produzent_innen und Fans ist bereits in den gängigen Definitionen von Fandom mit eingeschrieben: Fans treten als besonders loyale und langfristig engagierte Konsumierende auf, ihre Begeisterung für den jeweiligen Gegenstand und die Teilnahme an dem kommunikativen Austausch über ihn macht sie so zu Multiplikator_innen von Werbebotschaften (Einwächter 2014a, 120–126), zu Vermittler_innen zwischen Produkten und einer möglichen interessierten Zielgruppe (126–146). Sie sind aber auch als potenziell aktivistische Konsumierende zu verstehen. Sie treten den offiziellen Produzierenden gegenüber als Fordernde und Kritisierende auf, sowie im digitalen Zeitalter zunehmend als mögliche Konkurrent_innen offizieller Produktionen (189) und eröffnen so ein Feld möglicher Konflikte und Zusammenarbeiten. Insbesondere vor der Einführung sozialer Medien und ihren daran geknüpften neuen Einflussmöglichkeiten nannten Fans Produzierende offizieller Medien oftmals *The Powers That Be* (auch TPTB, vgl. u. a. Costello, V., 7), – ihre eigene Hilflosigkeit diesen gegenüber betonend.

Ein Bereich, in dem Fans seit jeher schon die Machthabenden sind, ist die von Jenkins beschriebenen Meta-Text-Produktion fankultureller Deutungen und eigener Geschichten, die eine Reihe neuer Figuren in altbekannten Anordnungen oder *bekannter* Figuren in *neuen Anordnungen* einführen. Jenkins verwendete hierfür in Anlehnung an Michel DeCerteaus *The Practice of Everyday Life* (1984) die Metapher des *Textual Poachings*, des Wilderns in den Texten anderer. Nicht zuletzt, weil dem Wildern immer etwas Illegitimes und Zerstörerisches innewohnt, hat sich mittlerweile in Fankreisen stattdessen der Begriff der *Transformative Culture*[5] etabliert. Jenkins selbst verwendet in aktuelleren Publikationen zum Thema anstelle des *Textual Poachings* nur noch den Begriff der *Participatory Culture*, mit dem der Aspekt der Teilhabe betont wird (u. a. Jenkins 2006b). Was Fans mit den Werken anderer unternehmen, transformiert deren Inhalt oftmals beträchtlich und das Verhältnis zwischen Ausgangstext und Fanprodukt wird dabei regelmäßig offen reflektiert. Fans geben bei der Veröffentlichung ihrer Geschichten an, ob sie sich an die narrativen Grundkonstellationen der jeweiligen Vorlage halten – es sich also um *Canon*-kompatible Werke[6] handelt, was beispielsweise bei Slash nicht der Fall ist. Innerhalb der immensen fankulturellen Textproduktion haben sich zudem eigene Konzepte, Normen und Subgenres herausgebildet, die als *Fanon* – also fankultureller Kanon – bezeichnet werden, aber im Gegensatz zum *Canon* nicht als festgeschrieben betrachtet werden.

Das Fortschreiben und Übernehmen von Charakteren und Welten trifft nicht bei allen Autor_innen auf Zustimmung. So machte sich etwa *Game-of-Thrones*-Autor George R.R. Martin, der vor einigen Jahren zugab, selbst einmal Comicfanfiction verfasst zu haben, in einem von Fans viel beachteten Blogbeitrag Luft. Martin betonte: »[I]t never dawned on me

to write about the JLA or the Fantastic Four or Spider-Man, much as I loved them. I invented my own characters, and wrote about those«. Sein Verdienst, so der Autor, hänge von urheberrechtlich gewährleisteten Einkünften ab, und er erachte es doch zumindest als eine Geste des Respekts vor dem Autor (bzw. der Autorin), sein Werk nicht ungefragt zu nutzen: »Consent, for me, is the heart of this issue«. Durch digitale Technologie wurde nicht nur das Verwenden von Originalinhalten signifikant vereinfacht. Unter Fans nahm durch die digitale Vernetzung zugleich der Austausch über rechtliche Bedingungen (und mögliche Ausnahmeregelungen, wie etwa den im amerikanischen Raum möglichen *Fair Use* von Inhalten zu Zwecken der transformativen neuen Werksbildung) zu. Auch der Austausch über rechtefreie Inhalte, die der Public Domain angehören – wie etwa der einer Liste ›rechtefreier‹ Superheld_innen – wird online gefördert und somit fankulturelle Produktion angeregt. Ein solcher Austausch kann unbeabsichtigten Gesetzesüberschreitungen und Folgen wie Klagen oder Abmahnungen zuvorkommen (vgl. Einwächter 2015; 2018).

Im Superheldencomic dagegen, ist gang und gäbe, dass professionelle Autor_innen auf das geistige Eigentum anderer zurückgreifen, gehören die Figuren doch nicht ihnen persönlich, sondern den großen Verlagen (vgl. zum Verhältnis von Copyright-geschützten Figuren und ihren textuellen Aktualisierungen Packard). Das wiederholte Neuschreiben bereits etablierter Figuren durch immer neue Autor_innen, das regelmäßige ›Rebooten‹ ganzer Produktlinien, und die Tradition von nicht-kanonischen *elseworld* oder *what-if*-stories führt zu einem deutlich loserem *Canon*-Begriff für Comicgeschichten als z. B. für Fernseh-Franchises, die sich meist hauptsächlich auf einen Kerntext beziehen. Kanonische und nicht-kanonische Fakten über die Held_innen wurden daher nicht nur bereits vor der Existenz von Online-Wikis in zahlreichen Handbüchern und Enzyklopädien zusammengetragen, sie sind auch Gegenstand von Verhandlungen zwischen Produzent_innen und Fangruppen. Tim Bavlinka analysiert beispielsweise, wie Comicfans aus den Werken von Gant Morrison ihren eigenen *Canon* erstellen. Diese Fokussierung auf das Werk eines Autors oder einer Autorin passt zu den Ergebnissen von Will Brookers historischer Analyse, die zeigt, wie eng die Etablierung einer Fangemeinde in den 1960ern mit der Entwicklung eines Konzepts von ›Autor_innenschaft‹ im Comic verknüpft ist (Brooker 2005, 249–307). Das Prestige der Autor_innen hat sowohl Einfluss auf den jeweiligen kulturellen Wert der Comics als Sammlerobjekte, als auch für den Status der erzählten Ereignisse im Kanon (Brown).

b. Unerwünschte Entwicklungen des Fanobjekts

Fanfiction ist aber nicht nur Ausdruck eigener Kreativität, sondern zuweilen auch Bewältigungsmechanismus gegenüber einer unerwünschten Entwicklung eines Narratives. Zahlreiche Fangeschichten befassen sich mit alternativen Ausgängen oder Variationen, die ihren eigenen

Präferenzen Raum bieten, und so sind sie oft auch der Versuch, die Loyalität zum Original zu erhalten. Wie Jonathan Gray beschreibt, kann Fandom durchaus in ebenso leidenschaftlichen Hass umschlagen – *Antifandom* –, wenn etwa ein Text grundlegend enttäuscht hat. Und diese Ablehnung kann genauso wie Fandom einen vergemeinschaftenden Charakter haben:

> Hate or dislike of a text can be just as powerful as can a strong and admiring, affective relationship with a text, and they can produce just as much activity, identification, meaning, and ›effects‹ or serve just as powerfully to unite and sustain a community or subculture. (841)

In seiner Untersuchung zu Antifans populärer TV-Shows arbeitet Gray heraus, dass diese oftmals eine moralische Haltung gegenüber dem Text einnähmen und diesen grundsätzlich leidenschaftlich ablehnten (847). Als besonders extreme Form der ›Produktivität‹ des Antifandom sei die Morddrohung gegenüber Textproduzierenden zu verstehen, deren textueller Output abgelehnt werde (842). In ähnlicher Weise spricht Rebecca Williams in ihrem Buch *Post-Object Fandom. Television, Identity and Self-Narrative* (2015) von einem *Rejection Discourse*, der vorzufinden ist, wenn Fans mit der Entwicklung oder dem Ende einer Geschichte nicht einverstanden sind (103–124). Sie stellt dies dem *Reiteration Discourse* gegenüber, der eintritt, wenn ein seriell erzählender Text nicht weiter fortgeführt wird und die Fans die plötzliche Abwesenheit ihres Fanobjektes in Rezeptionsritualen und Trauerbekundungen verarbeiten (79–102).

Auch Comicserien können natürlich eingestellt werden oder einen unpopulären Verlauf nehmen. Die oft jahrelange serielle Veröffentlichung in wöchentlichen oder monatlichen Comicheften geht immer wieder mit Personalwechseln im Kreativteam oder auch mit dem Einstellen des einen oder anderen Formats einher. Da die Figuren jedoch den Verlagen gehören und nicht den Autor_innen und/oder Zeichner_innen, muss dies nicht unbedingt den Abschied von einer geliebten Figur bedeuten. Sie kann von anderen Verantwortlichen weiterentwickelt werden oder in anderen Formaten aufgegriffen werden. Es ist entsprechend eher selten, dass Fans aus Bewältigungsgründen einen *Reiteration Discourse* starten, denn das Prinzip der ständigen Iteration ist bereits in das Medium selbst eingeschrieben (vgl. Frahm; Sina; Stein). Einzelne Serien können potenziell unendlich fortgesetzt oder auch nach Jahren wiederaufgenommen werden (anders als beim Film oder TV, in dem Darsteller_innen altern, fallen solche Anschlüsse weniger schwer).

c. ›Shipping Wars‹ und das einzig wahre Fandom

Doch auch zwischen Fans kann es zu Konflikten kommen – sowohl innerhalb eines Fandoms als auch zwischen verschiedenen Fandoms. Unterschiedliche Einstellungen zum Text und seiner Entwicklung, Favorisierungen bestimmter Ausgänge oder bestimmter Figu-

renkonstellationen und romantischer Paarbildungen, wie das so genannte *Shipping* (von relationship) können innerhalb von Fankreisen in Lagerbildungen resultieren. Teilweise ist die kompetitive Dimension aber auch bereits im Fanobjekt selbst angelegt: Im Sportfandom ist das offensichtlich, wenn es etwa unmöglich scheint, zwei rivalisierende Clubs zugleich anzufeuern. Aber gerade auch die Comicwelt kennt solche Antagonismen, wie jenen zwischen den beiden großen amerikanischen Superheld_innen-Verlagen Marvel vs. DC oder jenen zwischen Superheld_innen-Mainstream vs. Alternative-Comics (Pustz 1999, 22), die zur Produktdifferenzierung ebenso beitragen wie zur Lagerbildung innerhalb der Abnehmer_innenschaft.

Auch die Tatsache, dass Fan-Objekte erfolgreicher werden und neue Märkte erschließen, kann zu Konflikten mit der Fanbasis führen, etwa wenn aus Comics erfolgreiche Film- oder Serienfranchises werden, und ein Teil der ursprünglichen Fangruppe sich nicht mehr mit den neuen Produkten identifizieren möchte. Zugrunde liegt diesem Groll von Fans gegenüber den Produzent_innen, die diese Kommerzialisierung zulassen, meist eine Vorstellung der Differenz zwischen legitimem und illegitimem Fandom, sowie ein Denken in kulturellen Hierarchien, die etwa auf dem Erwerb von Spezialwissen über den Gegenstand beruhen (vgl. Hadas; Scott 2019).

Das detaillierte Wissen über einen Gegenstand, das erst über hohe Investitionen von Zeit angeeignet – oder wie Pierre Bourdieu in seiner Theorie des symbolischen Kapitals formulieren würde – *inkorporiert* werden muss (1983, 187), und so nicht jedem_jeder in der Fangemeinschaft gleichermaßen gegeben ist, führt zu sozialer Differenz: zu unterschiedlichen Stufen des Nerd- oder Geekdoms, deren Vertreter_innen sich in einem , ›Narzissmus kleiner Differenzen‹, wie Freud es nennen würde, voneinander abzugrenzen suchen (vgl. Hills 2002, 61). Solche Ausdifferenzierungen werden von Produzent_innenseite natürlich gefördert, wenn ein Produkt etwa durch Limitierung Seltenheitsaspekte aufweist oder durch zahlreiche Querverweise nach Exklusivwissen verlangt, das nur über lange Lernphasen und Szenekenntnisse zu erreichen ist.

5. Konfliktüberwindung – *Microcelebrities* und *Subcultural Celebrities* als Vermittler_innenfiguren

Generell lässt sich im Medienfandom feststellen, dass die produzent_innenseitige Strategie zur Konfliktabwehr oder -auflösung in einem Ausbau der sogenannten ›Fan Relations‹ besteht – einer Untersparte der Marketingabteilung, die immer häufiger bei größeren Marken oder Unterhaltungsprodukten Unternehmensbestandteil ist. Eine wichtige Rolle innerhalb dieser Fanbeziehungs-Verwaltung spielen Vermittler_innenfiguren, die zwischen einem textuellen Fanobjekt und seinen Fans positioniert sind. Das können am Produktionsprozess Betei-

ligte sein, wie Schreibende und Zeichnende, Filmstars oder Stuntleute, die auf Conventions den direkten Kontakt mit Fans zulassen. Das können aber auch Fans sein, die innerhalb ihrer Gemeinschaft eine besondere Position innehaben, weil sie über besonderes Wissen verfügen oder über besondere Kontakte. Fans, die Events organisieren, besitzen einen besonderen ›Heimvorteil‹, sie stehen in einer »hierarchy of venue« (MacDonald, 138) ganz weit oben.

Matt Hills und Rebecca Williams prägten den Begriff des *Subcultural Celebrity*, der seine Popularität nur innerhalb einer bestimmten Nische innehat, wo er oder sie ein hohes Ansehen genießt, aber nicht generell als großer Star innerhalb der Unterhaltungsindustrie bekannt ist. *Subcultural Celebrities* haben in dieser Zwischenposition zwischen Medienproduzent_innen und Fans auch die Möglichkeit, privilegierte Einblicke oder Interpretationen zu liefern, die dann aufmerksam rezipiert werden, aber wahren dabei zugleich oft die von Produzent_innenseite favorisierte Deutung des Ursprungstextes (345). *Subcultural Celebrities* zeichnen sich durch ostentative Nahbarkeit aus (die keine tatsächliche Nahbarkeit sein muss, sondern professionelle Performance meint) und pflegen in ihrer direkten Adressierung an die Fans oft eine gezielte mediale Strategie der kommunikativen Transparenz.

Durch die sozialen Medien ist überdies bei Vermittler_innenfiguren die Facette des sogenannten *Microcelebrity* hinzugekommen. Wie Alice Marwick unterstreicht, ist *Microcelebrity* eine mediale Strategie – »not something that you are, but something that you do« (442), eine Performanz des sich immer wieder in den sozialen Medien Präsentierens und des Adressierens einer Zuschauer_innenschaft als angenommene Fans, die jedoch zumeist auf Augenhöhe angesprochen werden.

In Comicnischenmärkten kommen *Subcultural Celebrities* und *Microcelebrity* in vermittelnder Funktion zusammen: Hier finden wir die nahbaren Stars, die das Produkt gut kennen, dazu selbst eine Meinung haben und in sozialen Medien mitteilen, die an Interaktionen mit Fans ein Interesse zu haben scheinen und daran auch teilnehmen, teilweise unter den einflussreichen Vertreter_innen der Industrie: wie etwa Stan Lee, der bereits in den 1960er begann, Comicleser_innen zu ermutigen, in einen Dialog einzutreten (Schelly, 75) und noch bis kurz vor seinem Tod 2019 auf Twitter präsent war. Bei der Regulierung von Konflikten kommt ihnen wichtige Bedeutung zu: Unser später folgendes Beispiel der *Hawkeye Initiative* und der *#Comicsgate* Bewegung zeigt Subcultural Celebrities als Vermittler_innen, als Inspiration für das Äußern von Kritik in Form von transformativen Praktiken oder gar als Rädelsführer_innen in offenen Konfrontationen.

6. Spezifika des Comicfandoms

Trotz der verhältnismäßig jungen Comicforschung haben wir es mit einem vergleichsweise alten, langlebigen Medium zu tun. Durch Konstanten in der medialen Form sowie in der

inhaltlichen Ausrichtung ergeben sich Traditionen von sozialen Praktiken, die aus medienhistorischer, -ethnographischer oder -soziologischer Perspektive beachtenswert sind. Erste Veröffentlichungen von humorvollen Zeitungscartoons gab es bereits in den 1870er-Jahren (Gabilliet, 5), die noch heute übliche Form des Comichefts – auf die sich die Betrachtung von Comicfans hier fokussiert – kamen jedoch erst 1933 auf den Markt (Beaty 203).[7] Besondere langjährige Kontinuitäten ergeben sich dadurch, dass sich viele der bereits damals erfundenen Held_innen auch heute noch großer Popularität erfreuen. So blickt beispielsweise der Superheld Batman aus dem Verlagshaus DC Comics bereits auf gut 85 Jahre Veröffentlichungsgeschichte zurück. Daraus resultiert einerseits, dass es immer wieder Aktualisierungsbedarf gab, um die althergebrachten Held_innen auf den Stand der Zeit zu bringen, andererseits scheint das Comicfandom aber auch von einer besonderen Nostalgie geprägt zu sein, die aus einer historisch gewachsenen Verbundenheit zu den Comic_heldinnen resultiert (Pustz 2017; 268; Cremins, 130–151).[8] Wie auch in anderen seriellen Erzählformen, haben wir es also mit einem komplexen Zusammenspiel von Kontinuität und Wandel zu tun (vgl. Eco). »[W]ährend sich der populäre Mythos wandelt, gehört es zu seiner mythologischen Selbstbeschreibung, diesen Wandel zu verneinen« (Packard, 116).

Zu den Spezifika des Comicfandom gehört es, dass die Comicfans häufig besonders involviert sind. Während andere Medien oft sowohl beiläufige als auch stark involvierte Rezipient_innen gewinnen können, besteht die Comicleser_innenschaft vornehmlich aus Fans mit besonders hoher emotionaler Beteiligung (Putz 2017, 268). Dies ist auf verschiedene Faktoren zurückzuführen: Anders als bei den meisten anderen medienbasierten Fandoms formiert sich Comickultur primär um ein materielles Objekt (das Comicheft) und war lange Zeit räumlich verortet (im Comicladen oder auf der Comic-Convention). Ganz basal bietet der Comic durch seine Materialität einige Möglichkeiten zur aktiven Auseinandersetzung, die sich für audio-visuelle Medien erst mit der allgemeinen Verbreitung von Speichermedien – beispielsweise der Videokassette – ergeben haben (vgl. Dobrow; Gray A.). Zu nennen wären hier die Kontrolle über das Rezeptionstempo, die Möglichkeiten zum Hin- und Herblättern sowie das Sammeln und Wiederlesen einzelner Hefte. Gleichzeitig ermöglichen die im Medium eingeschriebenen narrativen Lücken (zwischen Panels, Heften oder Serien) immer wieder Spielräume, um transformative Werke in den Kanon einzufügen, neue Querverbindungen zu erstellen und widerständige Lesarten zu entwickeln (vgl. Bavlnka; Coker). Dazu bietet das Comic direkt in den Heften Interaktionsräume zwischen Fangemeinde und Verlag in Editorials oder in abgedruckten Briefen und Fanbeiträgen.

Doch auch die Publikations-, Distributions- und Produktionsstrukturen haben das Comicfandom geprägt. Wie bereits beschrieben, werden die Geschichten der Superheld_innen häufig in mehreren Heften parallel veröffentlicht, teilweise als transtextuelle Erzählungen, teilweise aber auch unabhängig voneinander; sich hier auszukennen, erfordert ein hohes Maß an Engagement, an Investitionen von Zeit und Geld (vgl. die Fan-Definition von

Roose et al.). Der Vertrieb über spezielle Comicläden sorgt für zentrale Knotenpunkte, an denen sich Gleichgesinnte regelmäßig treffen und austauschen können (Woo). Der in den 1970er-Jahren etablierte Direktvertrieb über Comicläden sorgte dafür, dass aktuelle Ausgaben seitdem nicht mehr an verschiedenen Zeitungsständen, sondern über den Comicladen bezogen werden und von den Fans oftmals als Abonnement bestellt werden (Gabilliet, 143–46). Dadurch ist die Distribution und Vermarktung von Comics fast ausschließlich auf eine Gruppe von Expert_innen ausgerichtet (Pustz 2017, 270–272).[9] Pustz beschreibt den Comicladen einerseits als sicheren Ort, an dem die oft sozial stigmatisierten Comicfans unter sich sein können, andererseits aber auch als soziale Hürde auf dem Weg ins Fandom, durch die Minderheiten im Fandom – zum Beispiel Leserinnen – ausgegrenzt werden (Pustz 1999).

Ein zweiter wichtiger räumlicher Aspekt des Comicfandom sind die Comic-Conventions (erstmals überregional 1964 in New York von Fans veranstaltet). Hier kommen Comicfans in großer Zahl zusammen, tauschen sich unter einander aus und pflegen fankulturelle Praktiken wie beispielsweise das Verkörpern ihrer Lieblingsheld_innen im Cosplay. Ähnlich wie der Comicladen war die Comic-Convention lange Zeit der zentrale Ort, um bereits vergriffene Comichefte für die eigene Sammlung zu finden. Aber auf der Comic-Convention interagieren die Fans auch mit Vertreter_innen der Industrie: geplante Veröffentlichungen werden von den Verlagen vorgestellt, Celebrities stehen für Fotos und Interviews bereit und Künstler_innen bieten ihre Produkte zum Verkauf an, teilweise wird sogar live gezeichnet (vgl. Smith; Brooker 2005, 252–253). Die enge Beziehung zwischen Fans und Produzent_innen ist ein weiteres Merkmal des Comicfandoms. Neben den Begegnungen auf Conventions spielt hier die relativ hohe Durchlässigkeit zwischen Fan und Produzent_in eine Rolle: Viele Profis waren früher selbst einmal Fans, und entsprechend kann es den Fans auch gelingen, die Seite zu wechseln und eigene Comics zu verkaufen (Costello 2013b).

Einige der genannten Aspekte befinden sich sowohl durch digitale Distributions- und Kommunikationswege als auch durch die größere popkulturelle Präsenz von Comicfiguren im Wandel – ähnlich wie bei Fernsehserien werden Comics inzwischen über Online-Plattformen rezipiert, deren große Archive Zugang zu vergriffenen Ausgaben erlauben. Relativ früh im Vergleich zu anderen Medienbranchen begannen viele Künstler_innen bereits in den 1990er-Jahren sich über Foren und soziale Medien mit ihren Fans auszutauschen, was die Sphären von Rezipierenden und Produzierenden weiter verschwimmen ließ, aber auch begann die räumliche Verortung des Comicfandom zu schwächen (vgl. Brooker 2005, 265–266; Lopes, 170–179). Die popkulturelle Präsenz von Comicfiguren im medialen Mainstream (wie etwa großen Film-Franchises) führt dazu, dass es inzwischen leichter geworden ist, Zugang zu den Geschichten über die Superheld_innen zu bekommen und so auch der Zugang zum Fandom als Wissensgemeinschaft niedrigschwelliger geworden ist. Neue digitale Vertriebswege eröffnen das Potenzial für eine breitere Zielgruppe, und auch die Comicläden haben angefangen, ihr

Image zu verändern und eine diversere Kundschaft anzusprechen. Durch die Öffnung des Comicfandoms nach außen verliert manch hart erarbeitetes symbolisches Kapital an Wert und etablierte soziale Hierarchien geraten ins Wanken. Für manche Fans bedeutet beispielsweise die steigende Zahl an weiblichen Comicfans durchaus ein Ärgernis (Pustz 2017, 172). Susan Scott (2013) diagnostiziert gar einen fundamentalen Wandel in der Comickultur in dem die demographische Zusammensetzung der Leser_innenschaft einen entscheidenden Faktor darstellt: »[W]e are currently witnessing a transformative moment within comic book industry, comic book fandom, and comic book scholarship, in which gender is one of the primary axes of change« (0.1).

7. Fallstudie – von der *Hawkeye-Initiative* (2012) zu *#Comicsgate* (2018)

Im Folgenden möchten wir die Entwicklung der politisch aufgeladenen Debatte um die zeichnerische Darstellung von weiblichen Figuren und die Repräsentation von Figuren abseits der Norm des weißen, vitalen, heterosexuellen Superheldens zusammenfassen und an die bereits dargestellten theoretischen Überlegungen zu Konflikten zwischen Fans und Industrie anschließen.

Im Dezember 2012 schlug die Comickünstlerin Noelle Stevenson (Gingerhaze) auf Tumblr vor, die Absurdität von Superheldinnen in besonders stereotypen weiblichen Posen dadurch herauszustellen, dass der männliche Superheld Hawkeye an ihrer Stelle in gleicher Pose abgebildet wird.[10] Wenig später veröffentlichte die Künstlerin ›blue‹ eine erste Zeichnung, die das Marvel Cover *Hawkeye & Black Widow* (Kitson, Marvel Adventures Super Heroes 17) mit umgekehrten Posen für die Marvel-Figuren Black Widow und Hawkeye zeigt. Zum besseren Verständnis der künstlerischen Strategie stellte sie eine etwas kleinere Version des Originalcovers als Vergleichsfolie zur Verfügung (Abb. 1), das – vermutlich ein Online-Fund und kein eigener Scan der Künstlerin – von der Auflösung her ihrer eigenen Abbildung unterlegen war. In der Gegenüberstellung der beiden Bilder wird die unnatürliche Körperhaltung von Black Widow im Original besonders deutlich. Sie ist ein eindeutiges Beispiel für die sogenannte *Boob-and-Butt-* oder *Broken-Back-Pose* (Cocca 2014): Black Widow befindet sich mit weit gespreizten Beinen (fast ein Spagat) im freien Fall abwärts, wobei sowohl ihr Gesäß, als auch in ungewöhnlicher Verdrehung ihre gesamte Brustpartie markant zu sehen sind (Abb. 1). Da sie kopfüber abwärts fällt, befindet sich ihr Gesicht außerhalb des Zentrums des Covers, wo ihr Schritt prominent positioniert ist. Hinter ihr befindet sich leicht versetzt, im aufrechten Fall, Hawkeye, dessen von Mondlicht betonte muskulöse Schulterpartie samt maskiertem Kopf das eigentliche Zentrum des Covers ausmachen, gewissermaßen gerahmt durch die grazilen Beine seiner Mitstreiterin.

Abb. 1. (hoursago): Black Widow & Hawkeye, 2012 [links], (hoursago): Cover *Hawkeye & Black Widow* (Marvel Adventures Super Heroes 17) 2012 [rechts].

Die Priorisierung des eigenen Werkes durch bessere Bildqualität sowie die größere und obere Position im Post lenken die Aufmerksamkeit auf die entlarvende Parodie der Künstlerin ›blue‹, in der in simplifizierter, aber farblich kräftigerer Strichführung ein Rollentausch des Originalcovers umgesetzt ist: Hawkeye, nun in die kopfüber abwärts fallende Pose der Black Widow versetzt, wirkt trotz beibehaltener Muskeln allein durch seine Haltung aller Superheldenmaskulinität beraubt. Er ähnelt nun einem Pole Dance Artist und seine gespitzten Lippen nehmen ihm jeden Rest an Bedrohlichkeit; sein Bogen ist Accessoire und keine Waffe mehr. Die Black Widow dieser Version hingegen ist im aufrechten Fall positioniert, mit erhobenen bewaffneten Fäusten, die mit ihrer angespannten Haltung geballte Kraft suggerieren. Sie blickt die Betrachtenden grimmig – man möchte folgern: anklagend – an.

Ausgehend von dieser Zeichnung wurde die Figur des Bogenschützen Hawkeye[11] so zur wiederkehrenden Kontrastfolie, anhand derer die Posen der Heldinnen zukünftig gemessen und parodiert werden sollten und zum Namensgeber der feministischen ›Hawkeye-Initiative‹ (vgl. The Hawkeye Initiative).[12]

Unter der Adresse *thehawkeyeinitiative.com* fanden sich inzwischen zahlreiche Beiträge, die die Darstellung von Frauen in Comics kommentieren. Die Bilder entlarven, wie unangemessen die weiblichen Posen für die jeweiligen Kampfsituationen sind und wie unrealistisch

sich die dargestellten Heldinnen bewegen. Die Parodien machen deutlich, dass Kostüm und Pose die Heldinnen in erster Linie für einen sexualisierten Blick in Szene setzen.

Auch ohne dass Marvel direkt auf die Initiative reagierte, sahen die Fans ein Update des Facebook-Spiels *Marvel: Avengers Alliance*, welches es den Spieler_innen unter dem Label ›Hawkeye Initiative‹ ermöglichte, die Figur Hawkeye als erste in den Kampf zu schicken, als ein Zeichen der stillen Anerkennung:

> [A] tip of the hat, a casual recognition […]. And maybe being acknowledged means that all of this is more than just a meme, but another step towards *The Powers That Be*™ recognizing the problems in comics and moving to remedy them. (towerinshiningarmor, Herv. im Original)

Comicautor Matt Fraction, dessen Hawkeye-Serie der Figur zwischen August 2012 und Juli 2015 zu neuer Beliebtheit verhalf, äußerte sich dagegen sehr viel deutlicher zur Initiative:

> it's great. it's hilarious. and it's important, silly as it may be. anything that helps raise awareness, for even a second, to the endemic and systemic marginalization of women via their hypersexualized representation in comics is a good thing. anything that makes people stop, for even half a heartbeat, and think *that's fucked up* is good in my book. (Herv. im Original)

Wir sehen hier wie einzelne Fans zu Subcultural Celebrities aufsteigen und neue Fanpraktiken initiieren können, die dann wiederum für eine Gruppe von Rezipient_innen zu einem neuen Rezeptionserlebnis führen. Matt Fraction, der nicht als offizieller Sprecher Marvels, sondern über seinen privaten Tumblr Account reagierte, ist ein Beispiel für Comicautor_innen als Subcultural Celebrities, die teilweise ostentativ über soziale Medien mit den Fans kommunizieren. Signifikant ist hier außerdem die Leichtigkeit, mit der Fans transformative Eingriffe in den Ausgangstext des Comics vornehmen können. Die Superhelden werden hier sehr niedrigschwellig mit Stift und Papier in kompromittierende Posen versetzt.

Auch wenn Marvel nicht offiziell auf die Initiative reagierte, ist ein deutlicher Trend zu mehr Diversität in den Comics zu bemerken. 2014 erregte die Entscheidung, zukünftig in der *Thor*-Comicreihe eine Superheldin als Hauptfigur ins Zentrum zu setzen, über die Comicwelt hinaus Aufsehen. In einem Interview mit *Time Magazine* betont einer der Herausgeber, Axel Alonso, dass die neue Heldin die demographische Diversität der Fans widerspiegeln solle:

> We see fans of all shapes and sizes and genders in comic stores and at conventions. And we perceived there to be a real thirst for characters that reflect what we see in the mirror. From Miles Morales, the African-American Spider-Man, to the new female Thor, our goal is to make our characters reflect the outside world. (Dockterman)

Dieser Schritt kam zu einem Zeitpunkt, zu dem in der Öffentlichkeit über mehr Präsenz von Superheldinnen debattiert wurde. Wonder Woman wurde als Heldin in zukünftigen DC-

Kinofilmen diskutiert und Marvel plante mit Jessica Jones (Netflix 2015–2019) und Agent Carter (ABC 2015–2019) zwei TV-Serien mit weiblichen Hauptfiguren. Entsprechend zeitgemäß hat Marvel besonders mit dem Relaunch der ›All New all Different‹-Comics 2015 zahlreiche Serien mit Superheld_innen aus historisch marginalisierten Gruppen ins Sortiment aufgenommen. Dies erregte jedoch heftige Kritik von Seiten mancher Fans, die die traditionell männlich weiße Hegemonie des Superhelden-Universums bedroht sahen. Im Oktober 2016 erntete die bewusst provokativ feministische Serie *Mockingbird* nicht nur heftige Kritik, ihre Autorin Chelsea Cain wurde außerdem beleidigt, sodass sie sich vorübergehend von Twitter zurückzog (Couto).

Die Akzeptanz gegenüber Frauen in der Comicindustrie wird immer wieder in Frage gestellt. 2017 sorgte ein Twitter-Beitrag von Heather Antos, der mehrere Marvel-Mitarbeiterinnen bei einer Milchshake-Pause zeigt, für Aufsehen: Antos hatte den Beitrag mit »#FaboulousFlo« getaggt, womit sie Florence Steinberg Reverenz erwies. Steinberg, in Comic-Kreisen bekannt als »Fabulous Flo« hatte bereits in den 70er-Jahren die Rolle von Frauen in der Comic-Industrie offen thematisiert und ihren Job bei Marvel aufgegeben, nachdem sie eine erbetene Gehaltserhöhung nicht erhalten hatte (vgl. Amash, 83). Der Tweet konnte so auch als politisches Statement gelesen werden, in dem sich die Frauen als Nachfolgerinnen oder ideelle Erbinnen der berühmten Steinberg darstellten. Die Frauen wurden öffentlich beschuldigt, sie hätten lediglich aufgrund ihres Geschlechts Zugang zu der inzwischen von linker Identitätspolitik bestimmten Industrie bekommen (Molloy).[13]

Diese Argumentationsweisen wiederholten sich zu dieser Zeit in den Äußerungen einer wachsenden Gruppe von Fans und Comicschaffenden, die sich unter dem Label *#Comicsgate* vereinte und aktiv gegen progressive Politik sowie die Repräsentation von Diversität in Mainstream Comics vorging (Comicsgate Wiki). Neben dem Ersetzen tradierter Helden war und ist ihnen ein Dorn im Auge, dass die Industrie zunehmend auch Autor_innen jenseits der heterosexuellen, männlichen und weißen Norm einstellt. Prominente Figuren in der Bewegung sind Richard Mayer und Ethan van Sciver. Mayers Youtube Kanal Diversity & Comics wurde 2017 zum Sprachrohr der Comicsgate-Bewegung (Comics MATTER w/Ya Boi Zack). Mayer ist ein weiteres Beispiel für *Microcelebrity*, wobei nicht ganz klar ist, ob er sich selbst auf der Seite der Fans oder der Produktion verortet. Einerseits kritisiert er in seinen Videos regelmäßig Produkte der Comicindustrie und spricht dabei seine Zuschauer_innen als Fans auf Augenhöhe an, andererseits produzieren er und van Sciver Comics, die sie und ihre Kollaborationspartner_innen auf der Plattform Indiegogo.com über Crowdfunding finanzieren. Aus zahlreichen Text- und Videobeiträgen der Comicsgater geht hervor, dass sie sich von der Industrie ausgeschlossen und missachtet fühlen. Ethan van Sciver beschreibt es als »progressive ideologues invading male dominated hobbies and implementing change« (Rekieta Law). Eines der Hauptargumente von Mayer und van Sciver ist, dass die selektive Politik einen Großteil

der ursprünglichen Kernzielgruppe ausschließe und damit der Comicindustrie Schaden zufüge. Die Kritik an Marvel lautet, dass konservative Fans und Comicschaffende ausgeschlossen und diskriminiert wären und amerikanisch-christliche Werte nicht repräsentiert seien. Dieser Vorwurf wird untermauert mit einem Verweis auf die etablierte Firmenphilosophie Marvels, die den Verlag als besonders inklusiv und den Fans auf Augenhöhe begegnend beschreibt. Die neue politische Ausrichtung der Comics verrate diesen Grundsatz – so der Vorwurf.

Selbstverständlich spiegelt dieser Konflikt die kulturelle Spaltung, die in der US-amerikanischen Gesellschaft spätestens seit der Wahl von Donald J. Trump zum Präsident 2016 offen zutage tritt. Darüber hinaus zeigen sich hier jedoch auch Abgrenzungsphänomene sowohl zwischen verschiedenen Gruppen von Leser_innen als auch innerhalb der Comicindustrie, die durch ein Aufbrechen der exklusiven Expert_innenkultur in Bewegung geraten sind. Hier zeigt sich, dass trotz der relativ kurzen Produktionszeiträume die lange Bindung der Fans an die Texte Innovationsspielräume deutlich einschränkt. Hat die Hawkey-Initiative gezeigt, wie Fans sich um neutrale Körperdarstellungen bemühen, gibt es dennoch auch eine reaktionäre Fanbasis, die nicht von ihren tradierten Rollenbildern abzuweichen scheint und den vormals als männlich markierten Raum des Comicfandoms als solchen beibehalten möchte. Dies wurde zwar in den Heften über die Briefe der Leser_innen thematisiert, der Großteil dieser destruktiven Variante des Antifandoms findet jedoch im Internet statt.

8. Schlusswort

Produzent_innen und Rezipient_innen von Comics befinden sich in ständigem Austausch miteinander. Erkenntnisse aus den Fan Studies zu Konsument_innen-Aktivismus und Antifandom, Subcultural Celebrities und Microcelebrity, transformativen Praktiken und zu Konfliktbewältigung können das Verständnis von Comickultur als Ganzes bereichern. Denn wer bei der Untersuchung von Comics die fankulturellen Aktivitäten mit in den Blick nimmt, fragt nach der Rolle der Leser_innenschaft bei der Produktion und Distribution von Comics, nach den Anschlusskommunikationen, die der Rezeption folgen oder diese begleiten, nach der inoffiziellen Kulturproduktion in Form eigener Text- oder Kunstformen – und erweitert so auf höchst produktive Weise den Blick auf den Text.

Interessant ist zudem, eine umgekehrte Perspektive zu denken: Wie können die Fan Studies von der Comicforschung lernen? Denn auch die Untersuchung fankultureller Praktiken könnte wertvolle Ergänzung finden, widmete man ihren primären Bezugsobjekten mehr Aufmerksamkeit, wie dies in der Comicforschung der Fall ist. Wenn wir Texte und soziale Praktiken zusammen adressieren, kann das Verständnis beider nur davon profitieren, sind

sie doch untrennbar und sich gegenseitig konstituierend miteinander verbunden – durch kontinuierliche und teils kollektive Medienrezeption geprägte Gemeinschaften fragen nach komplexen Textangeboten, komplexe Texte bringen eigene Gemeinschaften und Rezeptionspraktiken hervor.

Bibliografie

Affuso, Elizabeth: Feminized Fandom, Retail, and Beauty Culture. In: The Routledge Companion to Media Fandom. Hg. v. Melissa A. Click und Suzanne Scott. New York, NY: Routledge, 2017, S. 184–192.

Amash, Jim: Writing Comics Turned Out to Be What I Really Wanted to Do with My Life: Roy Thomas Talks About Writing — and Editing — for Marvel During the 1970s. In: Alter Ego 3. 70 (July 2007). Archivierte Online-Kopie: <http://www.twomorrows.com/media/AE70Preview.pdf.> Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Antos, Heather. In: Twitter.com. <https://web.archive.org/web/20170802031336/https:/twitter.com/HeatherAntos>. 31.07.2017. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Bacon-Smith, Camille: Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press, 1992.

Barker, Martin: Comics. Ideology, Power and the Critics. New York, NY; Manchester: St. Martin's Press; Manchester University Press, 1989.

Bavlnka, Tim: /Co/Operation and /Co/Mmunity in /Co/Mics: 4CHAN's Hypercrisis. In: Transformative Works and Cultures 13.1 (2013). <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/442>[DOI: 10.3983/twc.2013.0442]. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Beaty, Bart: The Recession and the American Comic Book Industry: From Inelastic Cultural Good to Economic Integration. Popular Communication 8.3 (2010), S. 203–207.

Bolling, Ben und Matthew J. Smith (Hg.): It Happens at Comic-Con: Ethnographic Essays on a Pop Culture Phenomenon. Jefferson, NC: McFarland, 2014.

Bourdieu, Pierre: Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital. In: Soziale Ungleichheiten. Hg. v. Reinhard Kreckel. Göttingen: Schwartz, 1983, S. 183–198.

Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Berlin: Suhrkamp, 1987.

Brooker, Will: Batman Unmasked: Analysing a Cultural Icon. Nachdruck. New York, NY: Continuum, 2005 [2000].

Brooker, Will: Hunting the Dark Knight. London; New York, NY: I.B. Tauris, 2012.

Brienza, Casey. Producing Comics Culture: A Sociological Approach to the Study of Comics. In: Journal of Graphic Novels & Comics 1.2 (2010), S. 105–119. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21504857.2010.528638> [DOI: 10.1080/21504857.2010.528638]. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Brown, Jeffrey A.: Comic Book Fandom and Cultural Capital. In: Journal of Popular Culture 30.4 (1997), S. 13–31.

De Certeau, Michel und Steven F. Rendall: The Practice of Everyday Life. Berkeley, CA: University of California Press, 1984.

Cocca, Carolyn: The ›Broke Back Test‹: a Quantitative and Qualitative Analysis of Portrayals of Women in Mainstream Superhero Comics, 1993–2013. In: Journal of Graphic Novels & Comics 5.4 (2014), S. 411–28. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2014.916327> [DOI: 10.1080/21504857.2014.916327]. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Cocca, Carolyn: Superwomen. Gender, Power, and Representation. New York, NY: Bloomsbury Academic, 2016.

Coker, Catherine: Earth 616, Earth 1610, Earth 3490—Wait, What Universe is this Again? The Creation and Evolution of the Avengers and Captain America/Iron Man Fandom. In: Transformative Works and Cultures 13.1 (2013). <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/439>[DOI: 10.3983/twc.2013.0439]. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Comicsgate Wiki: What is ComicsGate? <https://web.archive.org/web/20190514154427/https://comicsgate.fandom.com/wiki/What_is_ComicsGate%3F>. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Comics MATTER w/Ya Boi Zack. In: YouTube.com. <https://www.youtube.com/channel/UCrlzSqLSGj8GIOeT5jrQsJA>. 2017. Letzter Zugriff am 15. Mai 2019.

Coppa, F.: A Brief History of Media Fandom. In: Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays. Hg. v. Karen Hellekson und Kristina Busse. Jefferson, NC; London: McFarland, 2006, S. 41–59.

Costello, Victor: Interactivity and the ›Cyber-Fan‹: An Exploration of Audience Involvement Within the Electronic Fan Culture of the Internet. Dissertation. University of Tennessee, 1999. <https://trace.tennessee.edu/utk_graddiss/1994>. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Costello, Matthew J. (Hg.): Appropriating, Interpreting, and Transforming Comic Books. In: Transformative Works and Culture 13.1 (2013a). <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/issue/view/11>. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Costello, Matthew J.: The Super Politics of Comic Book Fandom. In: Transformative Works and Cultures 13.1 (2013b). <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/528> [DOI: 10.3983/twc.2013.0528]. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Costello, Mathew J und Lee Weeks: Interview with Comics Artist Lee Weeks. In: Transformative Works and Cultures 13.1 (2013). <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/456> [DOI:10.3983/twc.2013.0456]. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Couto, Anthony: Mockingbird Writer Chelsea Cain Quits Twitter Due to Harassment. In: CBR.com. <https://www.cbr.com/mockingbird-writer-chelsea-cain-quits-twitter-due-to-harassment/>. 26.10.2016. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Cremins, Brian: Captain Marvel and the Art of Nostalgia. Jackson, MI: University Press of Mississippi, 2016.

Cuntz-Leng, Vera: Harry Potter que(e)r: Eine Filmsaga im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fandom und Fantasyfilmgenre. Bielefeld: transcript, 2015.

Dobrow, Julia R.: Social and Cultural Aspects of VCR Use. Hillsdale, NJ: L. Erlbaum Associates (Communication), 1990.

Dockterman, Eliana. Marvel Comics Writers Explain Why They're Making Thor a Woman. In: Time.com. <http://time.com/2987551/thor-marvel-woman/>. 15.07.2014. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Eco, Umberto: Streit der Interpretationen. Konstanz: Universitätsverlag Konstanz, 1987.

Einwächter, Sophie G.: Transformationen von Fankultur: Organisatorische und ökonomische Konsequenzen globaler Vernetzung. Dissertation. Goethe-Universität Frankfurt am Main, 2014a. <http://bit.ly/1WbeSHa>. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Einwächter, Sophie G.: Fantastic Fan Marketing – Fantasy Fan Online-Communities and Conventions as Markets of Cultural Goods. In: Media Economies. Perspectives on American Cultural Practices. Hg. v. Marcel Hartwig et al. Trier: wvt - Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2014b, S. 179–198.

Einwächter, Sophie G.: Unternehmerische Fans: Eine kulturwirtschaftliche Perspektive auf fankulturelle Aktivität im digitalen Zeitalter. In: Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum. Hg. v. Vera Cuntz-Leng. Darmstadt: Büchner-Verlag, 2014c, S. 198–217.

Einwächter, Sophie G.: ›Please don't sue‹: Zum fankulturellen Umgang mit kontingenten Rechtsnormen. In: Mediale Kontrolle unter Beobachtung 4.2 (2015), S. 1–31.

Einwächter, Sophie G.: Negotiating Legal Knowledge, Community Values, and Entrepreneurship in Fan Cultural Production. In: Media in Action: An Interdisciplinary Journal on Cooperative Media 2 (2018), S. 93–112.

Fiske, John: The Cultural Economy of Fandom. In: The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. Hg. v. Lisa A. Lewis. London, New York, NY: Routledge, 1992, S. 30–49.

Fanlore: Filk. In: Fanlore.org. <https://fanlore.org/wiki/Filk>. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Fraction, Matt (W), David Aja (A): Hawkeye. New York, NY: Marvel Comics, 2012–2015.

Fraction, Matt: Soooooo… I Was Wondering What's Your Opinion on The Hawkeye Initiative Tumblr? Or Would You Prefer Not to Comment? In: Mattfraction.com. <http://mattfraction.com/post/46239942223/soooooo-i-was-wondering-whats-your-opinion-on>. 25.03.2013. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.

Gabilliet, Jean-Paul: Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2013.

Gardner, Jared: Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling. Stanford, CA: Stanford University Press, 2012.

Gibson, Mel: Cultural Studies: British Girls' Comics, Readers and Memories. In: Critical Approaches to Comics. Theories and methods. Hg. v. Matthew J. Smith und Randy Duncan.

New York, NY, London: Routledge, 2012, S. 267–279.

Gibson, Mel: Remembered Reading: Memory, Comics and Post-War Constructions of British Girlhood. Leuven: Leuven University Press, 2015.

Gingerhaze: How Are You I'm Fine Thanks. In: Tumblr.com. <https://web.archive.org/web/20131216055314/http://gingerhaze.tumblr.com/post/37003301441/how-to-fix-every-strong-female-character-pose-in.> Archiviert: 16.12.2013, veröffentlicht ca. 2012. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Glaser, Tim: Oh no – this comic is literally me: Webcomics im Zeitalter ihrer memetischen Rezeption. In: Closure (Kieler e-Journal für Comicforschung) 4.5 (2018), S. 118–133. <http://www.closure.uni-kiel.de/data/pdf/closure4.5/closure4.5_glaser.pdf>. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Gray, Ann: Video Playtime. The Gendering of a Leisure Technology. London, New York, NY: Routledge, 2006.

Gray, Jonathan: Antifandom and the Moral Text: Television Without Pity and Textual Dislike. In: American Behavioral Scientist 48.7 (2005), S. 840–858.

Gray, Jonathan, Cornel Sandvoss und C. Lee Harrington (Hg.): Fandom: Identities and Communities in a Mediated World. New York, NY: New York UP, 2007.

Hadas, Leora: Resisting the Romance: ›Shipping‹ and the Discourse of Genre Uniqueness in Doctor Who Fandom. In: European Journal of Cultural Studies 16.3 (2013), S. 329-343. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1367549413476011> [DOI: 10.1177/1367549413476011]. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Hanna, Erin: Only at Comic-Con: Hollywood, Fans, and the Limits of Exclusivity. New Brunswick: Rutgers University Press, 2019.

Hellekson, Karen und Kristina Busse (Hg.): Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays. Jefferson, NC: McFarland, 2006.

Hills, Matt: Fan Cultures. London, New York, NY: Routledge, 2002.

Hills, Matt und Rebecca Williams: ›It's All My Interpretation‹: Reading Spike Through the Subcultural Celebrity of James Marsters. In: European Journal of Cultural Studies 8.3 (2005), S. 345–365.

Jamison, Anne: Fic: Why Fanfiction is Taking over the World. Dallas, TX: BenBella Books, Inc., 2013.

Jenkins, Henry: Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture. New York, NY: Routledge, 1992.

Jenkins, Henry: Captain America Sheds His Mighty Tears: Comics and September 11. In: Terror, Culture, Politics: Rethinking 9/11. Hg. v. Daniel J. Sherman und Terry Nardin. Bloomington, IN: Indiana University Press, 2006a, S. 69–102.

Jenkins, Henry: Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York: New York UP, 2006b.

Jensen, Joli: Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. In: The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. Hg. v. Lisa A. Lewis. London: Routledge, 1992, S. 9–29.

Kitson, Barry (Cover): Hawkeye & Black Widow (Marvel Adventures Super Heroes 17). New York, NY: Marvel Comics, 2011.

Lopes, Paul: Demanding Respect. The Evolution of the American Comic Book. Philadelphia: Temple University Press, 2009.

MacDonald, Andrea: Uncertain Utopia: Science Fiction Media Fandom and Computer Mediated Communication. In: Theorizing Fandom: Fans, Subculture, and Identity. Hg. v. Cheryl Harris und Alison Alexander. Cresskill, NJ: Hampton Press, 1998, S. 131–152.

Martin, Georg R.R.: Someone is Angry on the Internet. In: Fanlore.org. <https://fanlore.org/wiki/Someone_Is_Angry_On_the_Internet>. 07.05.2010. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Marwick, Alice E.: You May Know Me from YouTube: (Micro-)Celebrity in Social Media. In: A Companion to Celebrity. Hg. v. P. D. Marshall und Sean Redmond. Chichester: Wiley Blackwell, 2015, S. 333–350.

Molloy, Parker: Marvel Writer Harassed for Having a Milkshake with Coworkers? It's as Silly as It Sounds. In: Unworthy.com. <https://www.upworthy.com/marvel-writer-harassed-for-having-a-milkshake-with-coworkers-its-as-silly-as-it-sounds>. 31.07.2017. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Packard, Stephan: Copyright und Superhelden. Über die Prägung populärer Mythologie durch textuelle Kontrolle. In: Justitiabilität und Rechtmäßigkeit. Verrechtlichungsprozesse von Literatur und Film in der Moderne. Hg. v. Claude D. Conter. Amsterdam: Rodopi, 2010, S. 109–126.

Penley, Constance: NASA/TREK: Popular Science and Sex in America. London: Verso, 1997.

Pustz, Matthew: Comic Book Culture: Fanboys and True Believers. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 1999.

Pustz, Matthew: Comics and Fandom. In: The Routledge Companion to Comics. Hg. v. Frank Bramlett, Roy T. Cook und Aaron Meskin. London, New York, NY: Routledge, 2017, S. 267–274.

Rekieta Law: Rekieta Law - Interview with Ethan Van Sciver. In: Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=tiy2uzWp1LA>. 27.08.2018. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Roose, Jochen, Mike S. Schäfer und Thomas Schmidt-Lux: Fans: Soziologische Perspektiven. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaft, 2010.

Schelly, Bill: The Golden Age of Comic Fandom. Überarbeitete Fassung. Seattle, WA: Hamster Press, 1995.

Schmidt-Lux, Thomas: Geschichte der Fans. In: Fans: Soziologische Perspektiven. Hg. v. Jochen Roose, Mike S. Schäfer und Thomas Schmidt-Lux. Wiesbaden: VS Vlg. für Sozialwissenschaften, 2010, S. 47–67.

Scott, Suzanne: Fangirls in Refrigerators: The Politics of (In)Visibility in Comic Book Culture. In: Transformative Works and Cultures 13.1 (2013). <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/460> [DOI: 10.3983/twc.2013.0460]. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Scott, Suzanne: The Hawkeye Initiative. Pinning Down Transformative Feminisms in Comic-Book Culturethrough Superhero Crossplay Fan Art. In: Cinema Journal 55.1 (2015), S. 150–60.

Scott, Suzanne: Fake Geek Girls: Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry. New York, NY: New York University Press, 2019.

Sina, Véronique: Comic – Film – Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm. Bielefeld: transcript, 2016.

Smith, Matthew J.: Introduction: The Pilgrimage to Comic-Con. In It Happens at Comic-Con: Ethnographic Eessays on a Pop Culture Phenomenon. Hg. v. Ben Bolling und Matthew J. Smith. Jefferson, NC: McFarland, 2014, S. 9–14.

Stein Daniel: Unzuverlässiges Erzählen in Superheldencomics. In: Comics: Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind der Medienpädagogik. Hg. v. Christine Dallmann, Anja Hartung-Griemberg, Alfons Aigner und Kai-Thorsten Buchele. München: Kopaed, 2018 S. 25–37.

The Hawkeye Initiative: In: Thehawkeyeinitiative.com. <https://web.archive.org/web/20180504040934/http://thehawkeyeinitiative.com/>. Archiviert: 04.05.2018. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Towerinshiningarmor: Q: Am I Missing Something? Where Is the Tip of the Hat in That Hawkeye Option? In: Thehawkeyeinitiative.com. <https://web.archive.org/web/20180402085952/http://thehawkeyeinitiative.com/post/49963755733/am-i-missing-something-where-is-the-tip-of-the>. Archiviert: 02.04.2018. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

Williams, Rebecca: Post-Object Fandom. Television, Identity and Self-Narrative. New York, NY, London: Bloomsbury, 2016.

Woo, Benjamin: The Android's Dungeon: Comic-Bookstores, Cultural Spaces, and the Social Practices of Audiences. In: Journal of Graphic Novels and Comics 2.2 (2011), S. 125–136.

Wright, Bradford W.: Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: (hoursago): Black Widow & Hawkeye, 2012 [links], (hoursago): Cover Hawkeye & Black Widow (Marvel Adventures Super Heroes 17) 2012 [rechts]. Beide (im Original-Post untereinander, linke Abbildung dabei an oberer Stelle und in etwas größerem Format): <https://web.archive.org/web/20121204142954/https://hoursago.tumblr.com/post/37002842830/for-real-though-look-me-in-the-eye-and-tell-me>. Letzter Zugriff am 01.01.2024.

1] Die Autorinnen danken Véronique Sina und Stephan Packard für ihr hilfreiches Feedback zu diesem Artikel.

2] Filk ist eine musikalische Entsprechung von Fan Fiction und wird bevorzugt auf Conventions aufgeführt, es gibt darüber hinaus eigene Filk Festivals und Conventions. Die Begriffsentstehung ist nicht eindeutig: Bezüge zur Folk Music und zur Science-Fiction finden hier Erwähnung (u. a. Coppa und das Fan-Wiki Fanlore)

3] Benannt nach dem Slash-Zeichen zwischen zwei – zumeist männlichen – Figuren, die in einen erotischen Zusammenhang versetzt werden, wie etwa Kirk/Spock in *Star Trek*-Fanfiction oder die Marvel-Figuren James ›Bucky‹ Barnes/Steve Rogers (auch bekannt als ›Stucky‹), die derzeit in der Kategorie Movies/TV/Cartoon im fankulturellen ›Archive of our own‹ favorisiert werden. Ein Beispiel für ein Femslash-Pairing (die lesbische Variante), das ebenfalls auf Marvel-Figuren beruht, ist Jessica/Trish, unter Fans auch als ›Trishica‹ bekannt, das durch die Comicadaption Jessica Jones (Netflix 2015–2019) populär wurde. Catherine Coker wies 2013 darauf hin, dass in Bezug auf Comicfandom zwischen dem als ›Canon‹ verstandenen Originaltext und Slashfiction in der Regel eine Verschiebung in der Adressierung stattfinde, da sich viele Superheld_innen-Comics primär an männliche, heterosexuelle Leser richteten, während Slashfiction lange Zeit vor allem Leserinnen ansprach und stereotype Negativdarstellungen marginalisierter Gruppen subversiv konterkarierte (vgl., 1.1). Da Fanfiction meist in Anonymität oder Pseudonymität verfasst und rezipiert wird und zudem online mittlerweile in Millionenhöhe vertreten ist, sind Aussagen über Geschlechterverhältnisse generell schwierig zu eruieren oder zu aktualisieren.

4] So etwa ein früher Star Trek-Fanshop aus den 70er-Jahren, der ›Federation Trading Post‹, der ausschließlich von Fans selbstgemachtes Merchandising zur Serie enthielt (Einwächter 2014a, 39–40).

5] Der Verweis auf die Transformativität von fankulturellen Praktiken hat auch rechtliche Implikationen, denn die Ausnahmeregelung des amerikanischen Copyrights, *Fair Use*, nennt die Transformation des Ursprungswerks bzw. die Transformativität des neuen Werks als ein Kriterium für legitimes kreatives Verwenden von urheberrechtlich geschütztem Material – in diesem Fall wird eben nicht angeeignet oder kopiert, sondern neue Bedeutung geschaffen. Das deutsche Urheberrecht kennt mit der Schöpfungshöhe ein ähnliches Konzept.

6] Fankulturell wird der Begriff *Canon* für alle der Logik und Welt des Originalwerks entsprechenden Geschichten und Ereignisse verwendet, also beispielsweise für Fanfiction-Geschichten, die sich an die Rollenkonstellationen und Charakteristika von Figuren aus dem Originaltext halten (z.B. Harry Potter ist heterosexuell und ein Zauberer). *Canon* ist nicht gleichzusetzen mit dem literaturwissenschaftlichen Kanon-Begriff. Er dient innerhalb von Fanfiction-Gemeinschaften zur Abgrenzung zu *Fanon* – fankulturellen Ideen, die in der Gemeinschaft starke Akzeptanz finden und dort zu etablierten Interpretationen oder Erweiterungen des Originaltextes werden, jedoch die Prämissen des Originaltexts deutlich verlassen (z.B. Harry Potter ist homosexuell und/oder – da in einem alternativen Universum aufgewachsen – nie auf die Hogwarts-Schule gegangen).

7] Obwohl es selbstverständlich eine große Bandbreite von Comics und Subkulturen im Comicfandom gibt, blenden hier weite Bereiche aus und fokussieren uns auf den amerikanischen Superheld_innen-Comic als Mainstream Comic.

8] Will Brooker zeigt beispielsweise, wie die Vermarktung der Batman-Verfilmung Batman Begins (Nolan 2005) einerseits den Mythos Batman in Abgrenzung zu den vorausgegangenen Verfilmungen der 1990er-Jahre aktualisiert, dabei jedoch eine Traditionslinie zu ausgesuchten *Batman*-Comics proklamiert und den Ursprung der Figur durch Bob Kane und Paul Lewitz in den 1930er-Jahren betont (Brooker 2012, 54–73).

9] Wir haben es hier mit einem Expert_innendiskurs zu tun, der auch popkulturell deutlich als solcher markiert ist. Dies zeigt sich beispielsweise an der stereotypen Darstellung

der Comicverkäufer in The Big Bang Theory (CBS 2007–19) oder The Simpsons (Fox 1989–heute), die als abseitig und außerhalb der Norm dargestellt werden. Sie sind die Nerds in der Nerdkultur (Pustz 2017; Woo).

10] Vgl. für eine systematische Analyse zur Darstellung von Superheldinnen im Comic Cocca 2014 und für eine grundlegende, medienübergreifende Analyse zur Repräsentation von Superheldinnen Cocca 2016.

11] Wieso ausgerechnet Hawkeye zum Namensgeber der Initiative wurde lässt sich nur vermuten. Ein Faktor mag die aktuelle Popularität gewesen sein. Der Superheld hatte gerade im August 2012 eine eigene Comicreihe (Fraction 2012) bekommen und spielte im Mai 2012 in The Avengers (Whedon 2012) erstmals eine größere Rolle im Marvel Cinematic Universe. Gleichzeitig besticht der Bogenschütze durch seine Normalität unter den glamourösen, nahezu unverletzbaren Superhelden in der Gruppe der Avengers. Gerade seine Gewöhnlichkeit wurde auch in der Comicserie von Matt Fraction und David Aja besonders herausgestellt. In der gleichen Serie arbeitet außerdem die männliche Version des Hawkeye mit einer weiblichen Variante zusammen, die bereits 2005 in die Marvel-Comics eingeführt wurde und bewusst nicht Hawkgirl oder Hawkwoman heißt, sondern gleichberechtigt mit Clint Barton den Titel »Hawkeye« als geheime Identität verwendet (vgl. Scott 2015).

12] Die Hawkeye-Initative ist nur eine von mehreren Aktionen von Fans und Künstler_innen die zwischen 2011 und 2013 dazu geführt haben, dass die zuvor weitgehend marginalisierten weiblichen Fans deutlich sichtbarer hervortraten (vgl. Scott 2013).

13] Als Reaktion auf die Belästigungen zeigten sich sowohl Fans aus aller Welt als auch Vertreter_innen der Industrie auf Twitter unter #MakeMineMilkshake mit einer Welle von Milchshake-Selfies solidarisch mit Antos und ihren Kolleginnen (vgl. Antos).

RYARGH!
!
URGH~
FUCK-
OFF!
KRA-KOOM